LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE

100% PLAYSTATION

29
ANNO 3
SETTEMBRE
1 9 9 6
L.6.500
FRS 9.75
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABB. POST. COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 MILANO

TOMB RAIDER
MEGLIO DI RESIDENT EVIL?

TUTTI I SEGRETI DEL
GIOCO DELL'ANNO

FORMULA 1
RECENSITO IL MIGLIORE
SIMULATORE DI CORSA MAI REALIZZATO

millenium

CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662

ATTENZIONE!

SOLO PER SETTEMBRE PREZZI INCREDIBILI SU TUTTE LE CONSOLE

DISPONIBILI OFFERTE ANCHE SU SATURN E CD-ROM
CONSOLE 2ª MANO
NEWS FROM JAPAN E USA

NINTENDO 64
VERSIONE JAP O USA Tel.

SONY PSX + GIOCO L. 499.000 SATURN + GIOCO L. 499.000

OFFERTA PSX GIOCO A+B L. 139.000

A

ADIDAS POWER SOCCER
NHL FACE OFF
DOOM, SHELLSHOCK
ALIEN TRILOGY, TOSHINDEN II
TOTAL NBA 96, FIFA 96
NFL GAME DAY

B

WAR HAWK, JUMPING FLASH
ASSAULT RIGS, PARODIUS
EXTREME PINBALL, CRITICOM
CYBER SLEED, HI-OCTANE
JHONNY BAZOOKATONE, TWISTED METAL
OFF WORLD INTERCEPTOR

OFFERTA SAT GIOCO A+B L. 149.000

A

ROCKMAN X III, THOR
TOSHINDEN
VAMPIRE HUNTER
MAGIC CARPET
X MEN

B

FIFA 96, MORTAL KOMBAT II
TRUE PINBALL
WORLD CUP GOLF
3D LEMMINGS
ALONE IN THE DARK II

NEWS versione PAL

SATURN

NEED FOR SPEED, DEFCON 5, RETURN TO ZORK, STRIKER 96', DISCWORLD, ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3, DAWN OF DARKNESS, OLIMPIC SOCCER, CASPER, LOADED, VARUNA'S FORCES, ROAD RASH

PLAYSTATION

FADE TO BLACK, RETURN TO ZORK, TOP GUN, OLYMPIC SOCCER, ON SIDE, SAMPRAS EXTREME TENNIS, TUNNEL B1, BUST A MOVE 2, CHESSMASTER 3D, ELEVENTH HOUR, HORNED OWL, TEKKEN II, RESIDENT EVIL, BRAINDEAD 13, CHRONICLES OF SWORD, SUIKODE, BANDAI DRAGONBALL

ACCESSORI

VOLANTE SATURN L. 149.000 **VOLANTE + PEDALIERA PSX L. 149.000**
JOISTICK ORIG. SEGA L. 99.000 **JOISTICK FIGHTER V PER MD E SN L. 79.000**

MILLENIUM - VIA DEL PARADISO, 2r - FIRENZE - ZONA VIALE EUROPA

la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

3D LEMMINGS	99.900 (E)	DISCWORLD	99.900 (E)	KRAZY IVAN	99.900 (E)	PGA TOUR GOLF 96	109.900 (E)	TEKKEN	119.900 (E)
ACTUA GOLF	99.900 (E)	DOOM	109.900 (E)	LOADED	119.900 (E)	PHILOSOMA	99.900 (E)	THEME PARK	109.900 (E)
ACTUA SOCCER	99.900 (E)	ESPN EXTREME SPORT GAMES	99.900 (E)	LONE SOLDIER	89.900 (E)	POWER SERVE 3D TENNIS	109.900 (E)	THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	109.900 (E)
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	109.900 (E)	EXTREME PINBALL	109.900 (E)	MAGIC CARPET	109.900 (E)	PRIMAL RAGE	109.900 (E)	TILT	109.900 (E)
AGILE WARRIOR	109.900 (E)	FADE TO BLACK	109.900 (E)	MORTAL KOMBAT 3	119.900 (E)	PRIME GOAL SOCCER	99.900 (E)	TIME COMMANDO	119.900 (E)
AIR COMBAT	99.900 (E)	FIFA SOCCER 96	109.900 (E)	MYST	109.900 (E)	PSYCHIC DETECTIVE	109.900 (E)	TOP GUN	109.900 (E)
ALIEN TRILOGY	109.900 (E)	GALAXIAN 3	99.900 (E)	NAMCO MUSEUM 1	109.900 (E)	RAIDEN PROJECT	119.900 (E)	TOPOLINO WILD ADVENTURE	99.900 (E)
ALONE IN THE DARK 2	109.900 (E)	GALAXY FIGHTER	109.900 (E)	NBA IN THE ZONE	109.900 (E)	RAPID RELOAD	99.900 (E)	TOSHINDEN 2	99.900 (E)
AQUANAUT'S HOLIDAY	109.900 (E)	GEX	109.900 (E)	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900 (E)	RAYMAN	109.900 (E)	TOTAL NBA 96	109.900 (E)
ASSAULT RIGS	99.900 (E)	GOAL STORM	99.900 (E)	NBA LIVE 96	109.900 (E)	RETURN FIRE	119.900 (E)	TRUE PINBALL	109.900 (E)
BIOHAZARD - RESIDENT EVIL -	109.900 (E)	GUNSHIP 2000	109.900 (E)	NEED FOR SPEED	109.900 (E)	REVOLUTION X	109.900 (E)	TWISTED METAL	99.900 (E)
BUST A MOVE 2	109.900 (E)	HEBEREKES POPOITO	99.900 (E)	NFL GAME DAY	109.900 (E)	RIDGE RACER REVOLUTION	109.900 (E)	VIEW POINT	119.900 (E)
CHRONICLES OF THE SWORD	99.900 (E)	HI-OCTANE	79.900 (E)	NHL FACE OFF	109.900 (E)	RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	99.900 (E)	WARHAWK	99.900 (E)
CRITICOM	109.900 (E)	IMPACT RACING	109.900 (E)	NHL HOCKEY 96	129.900 (E)	ROAD RASH	109.900 (E)	WING COMMANDER 3	109.900 (E)
CYBER SLEAD	79.900 (E)	INTERNATIONAL TRACK & FIELD	99.900 (E)	NOVASTORM	99.900 (E)	SHELLSHOCK	109.900 (E)	WIPE OUT	109.900 (E)
CYBERIA	109.900 (E)	JOHN MADDEN 96	119.900 (E)	OFF WORLD INTERCEPTOR	99.900 (E)	SHOCK WAVE ASSAULT	109.900 (E)	WORLD CUP GOLF	109.900 (E)
D	119.900 (E)	JOHNNY BAZOOKATONE	99.900 (E)	OLYMPIC GAMES	109.900 (E)	SPACE HULK	109.900 (E)	WORMS	109.900 (E)
DEFCON 5	99.900 (E)	JUMPING FLASH	99.900 (E)	OLYMPIC SOCCER	109.900 (E)	STARBLADE	99.900 (E)	X-COM	79.900 (E)
DESCENT	109.900 (E)	JUPITER STRIKE	99.900 (E)	PANZER GENERAL	109.900 (E)	STREET FIGHTER ALPHA	109.900 (E)	ZERO DIVIDE	109.900 (E)
DESTRUCTION DERBY	109.900 (E)	KILEAK THE BLOOD	99.900 (E)	PARODIUS	79.900 (E)	STRIKER 96	89.900 (E)		

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE è FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

N° 28 - Settembre 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti, Fabio "Shogun" Ravetto
Hanno collaborato: Fabio "Bio" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Megane" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Massimo "Piesseics" Ferrari, Antonio "Log" Loglisci, Marco "End" Ravetto.
Grafica, impaginazione elettronica e copertina: Simone Crosignani

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa: Via XXV Aprile 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665281 - Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.500
Arretrato: L. 13.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia

Distribuzione: So.di.p - Via Bettola 18 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 949 del 14/1/94
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Playstation Plus - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.
Super Console © 1996 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicati sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotocopie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Bresso (MI) 1996

SOMMARIO

PREVIEW

TENKA: 22
Gli sparatutto con visuale in soggettiva sono il genere più giocato su PC. Riusciranno a imporsi anche su Playstation? Certo che se sono tutti così la risposta affermativa è pressoché scontata...

TOMB RAIDER: 24
Resident Evil ha lasciato i più a bocca aperta, sia per la realizzazione tecnica ad altissimo livello che per l'originalità di cui era dotata quest'avventura dinamica. Beh, forse il titolo altrimenti noto come *Bio Hazard* ha finalmente trovato pane per i propri denti...

DESTRUCTION DERBY 2: 28
Onestamente, e a distanza di un bel po' di mesi dalla sua uscita, bisogna ammettere che il primo *Destruction Derby* è stato un tantinello sopravvalutato. Sarà stato per l'entusiasmo scaturito dal lancio ufficiale di Playstation in Europa, ma il titolo Psygnosis ha riscosso un successo immenso di critica e pubblico, successo che appare ora in parte immotivato. Il team Reflections non s'è comunque montato la testa e sta lavorando alacremente per realizzare questo seguito che promette di stupire grandi e piccini. Hmmm, le foto non promettono niente male...

PANDEMONIUM!: 32
Il nome del gioco è stupendo, e aspettate di vedere gli effetti treddì di cui è dotato... Un platform avente come protagonisti due esseri fuori di testa che promette di dare del filo da torcere anche a *Crash Bandicoot*.

MICRO MACHINES 3: 36
Che bello, le macchinine! I primi due Micro Machines sono stati fra i titoli più gettonati di componenti delle reda di **Mega** e **Super Console**. Era quindi ora che uscisse una versione Playstation di questo capolavoro in miniatura targato CodeMasters.

SUPER SONIC RACERS: 38
...e mentre nel nostro continente sforniamo *Micro Machines*, dall'altra parte dell'Oceano decidono di farci concorrenza con un altro titolo di guida arcade. Chi vincerà fra USA ed Europa?

CRASH BANDICOOT: 50
Lo aspettavano tutti i possessori di Playstation. Stiamo ovviamente parlando di Crash Bandicoot, la nuova (prima?) mascotte di casa Sony. Il portabandiera della nostra casa preferita dovrà però vedersela con un porcospino blu e un idraulico italiano...

DESTRUCTION DERBY 2

REVIEW

KING'S FIELD 3: 60
Vi lamentate sempre che ci sono pochi RPG per la console Sony... Contenti ora?

KING OF FIGHTERS 95: 64
Il picchiaduro che tutti invidiavamo ai possessori di Saturn finalmente su Play!

FORMULA 1: 68
E' proprio come ce l'aspettavamo: veloce, divertente e impegnativo. Un must.

TRACK AND FIELD: 76
Ritornano gli smanettamenti furiosi di una volta con questo remake della Konami!

A IV EVOLUTION GLOBAL: 82
Prendete *Railroad Tycoon*, rendetelo più divertente e completo... ed ecco *A IV*.

DIE HARD TRILOGY: 84
Tre capolavori della cinematografia d'azione in un unico videogioco.

CHEESY THE MOUSE: 88
In attesa di *Crash Bandicoot*, un platform divertente con effetti 3D niente male.

TRACK AND FIELD

EDITORIALE

Non sottovalutate il potere di Sony Playstation

Il mercato videoludico vive la sua acme tra settembre e gennaio, tanto che si potrebbe paradossalmente affermare che il Natale dei videogames dura, in realtà, cinque mesi. Nelle prossime venti settimane verranno commercializzati i titoli più attesi dell'anno: *Formula One, Destruction Derby 2, Crash Bandicoot, WipEout 2097, Pandemonium, Tenka, Project X2, Tobal No. 1, Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactic, Soul Edge, Tohshinden 2 Expansion Kit* e moltissimi altri...Questi prodotti rappresentano la seconda - se non addirittura la terza - generazione ludica PlayStation e hanno il non facile compito di dimostrare che il successo della console Sony non è stato semplicemente il frutto di un marketing geniale e di una forza distributiva superiore a quella di Sega e Nintendo combinate, bensì che *PlayStation is here to stay*. Se amate le definizioni usa-e-getta, potremmo dirvi che il gioiello creato da Ken Kutaragi non è un *bluff*, né un *trend*. E' *hi-tech*, ma certamente non è *cyber*. PlayStation, per farla breve, è PlayStation, né più né meno. Dove finisce l'*hype* comincia il *cult*.

Ma soprattutto...

E' utile ricordare, di tanto in tanto, che è il software che fa vendere una console. E' solo grazie a *Super Mario 64* che Nintendo è riuscita a commercializzare in meno di sette giorni ben 500.000 console in quel *Paese del Balocchi* allucinato e allucinante che è il Giappone. Quando, alla fine di settembre, Nintendo 64 sarà disponibile anche nel mercato più importante del mondo, quello americano, la guerra del divertimento elettronico diverrà finalmente planetaria. Riuscirà Sony a mantenere la leadership nel settore dell'intrattenimento interattivo o sarà relegata al ruolo di inseguitrice? Potremmo rispondere in maniera dogmatica e categorica, ma verremmo meno alla nostra filosofia. Peggio ancora, potremmo prendere abbagli pazzeschi. La storia insegna che la sicumera è compagna dell'incompetenza: un conto è sbilanciarsi, un altro precipitare nel burrone. Nelle prossime cento pagine tenteremo di rispondere alla domanda di cui sopra attraverso l'analisi approfondita dei migliori giochi per il 32-bit più venduto nel mondo. Il futuro dei videogames potrebbe coincidere con il presente di PlayStation...

Buona lettura,

LA REDAZIONE

...non sottovalutate il potere di Super Playstation Console

ONE TO ONE

CORRADO BUONANNO: 54
E' passato quasi un anno dal lancio ufficiale di Playstation in Italia. Per festeggiare l'anniversario **Super Playstation Console** non si limita ad offrire pasticcini e spumante (virtuali) a tutti i possessori della console Sony, ma vi regala un'intervista a Corrado Buonanno, presidente di Sony Electronic Publishing .

ID SOFTWARE: 56
Il team di programmatori statunitense ha rivoluzionato letteralmente il mondo dei videogiochi con *Doom*, probabilmente lo sparatutto più giocato di sempre e il titolo videoludico con il maggior numero di cloni e imitazioni. Con *Quake* alle porte e una serie di conversioni per Playstation in fase di sviluppo, **Super** non s'è lasciata sfuggire l'occasione per intervistare Jay Wilbur e Mike Wilson ovvero la id Software in carne e ossa...

TOMB RAIDER

FORMULA 1

COVER STORY

WIPEOUT 2097: 40
Alla finez di settembre dell'anno scorso la Playstation è stata lanciata ufficialmente in tutta Europa. Entro il Natale dello stesso anno è stato calcolato che un utente PS-X su due aveva comprato una copia del gioco *WipEout*. Alla fine di Marzo del 1996 il gioco Psygnosis aveva superato la cifra di 250.000 unità vendute, dando via libera alla casa di Psygnosis per la realizzazione di un seguito, *WipEout 2097*.
Super Playstation Console vi invita oltremanica per scoprire quello che potrebbe diventare il titolo più venduto per il 32-bit Sony...

RUBRICHE

PLAYGROUND: 6
Colonna sonora consigliata da utilizzare mentre si legge **Playground**: *America is Dying Slowly* (Artisti Vari) oppure *The New Groove: the Blue Note Remix Project* (Artisti Vari)...

FAQ: 14
Per **Frequently Asked Questions** diremmo di andare su qualcosa che non vi distragga troppo: *T.A.P.O.A.F.O.M.* (George Clinton and the P-Funk All Stars).

PLAY WORLD: 16
Con le News i due pezzi forti degli ultimi mesi: *It Was Written* (Nas) e *DJ Honda* (DJ Honda). Il secondo, visto che è opera di un deejay nipponico, è abbinabile preferibilmente a **Big in Japan**.

SUPERTRIX: 90
Hmmm, qui ci vuole qualcosa di molto maranza... Per l'occasione ci vorrebbero *Gettin 'It* (Too Short) e *Future Rhytm* (Digital Underground), due dischettini da sentire da sentire preferibilmente senza avere vicino nessuno che capisca l'inglese e che si scandalizzi facilmente...

COGITO ERGO SONY: 96
Anche se ha deluso un po' le aspettative, la scelta è obbligata: *Stakes is High* (De la Soul). Anzi magari ripescatevi *3 Feet High and Rising*...

PRIMO PIEDE: 97
E per finire *Legal Drug Money* (Lost Boyz), un bel disco con una stupenda canzone d'amore, *Renee*, perché non ci sono solo i videogiochi nella vita... Sì, va bene, ci ripigliamo subito, dev'essere il caldo: passami il joypad che spacco la faccia a qualcuno con *King of Fighters*...

PLAYGROUND

LAVORI IN CORSO...

"Cos'è un Galaga?" chiede mia madre. "Un videogame," risponde una delle due. "Hai già un Atari," dice mia madre. "L'Atari è ordinario," dice lei, passando la spazzola alla sorella, anche lei bionda.

(Da Meno di Zero, *di Bret Easton Ellis, Tullio Pironti, 1986)*

Torniamo a parlare di videogames, media e cultura popolare nello spazio epistolare di Super PlayStation Console dopo la *cribbio-è-già-finita* pausa estiva. Prima, però, vorrei spendere qualche riga per alcune segnalazioni di servizio. Desidero scusarmi, a nome della redazione, per i numerosi errori di stampa e di impaginazione apparsi sul numero di luglio/agosto (leggi: immagini in bianco e nero). L'esigenza di chiudere il numero con molto anticipo rispetto al solito, ci ha costretto ad accettare qualche compromesso di troppo. Vi possiamo garantire che faremo il possibile per eliminare questi piccoli inconvenienti affinché non si ripresentino nuovamente. Secondo: il metodo di valutazione dei giochi adottato da Super PlayStation Console. Diversi lettori hanno criticato il nuovo pagellino: Maurizio e Gianluigi Diana (Lainate, Mi) in particolare ci scrivono che *"l'impostazione grafica dei voti non è chiara"* e auspicano *"qualcosa di più chiaro"*. Molti altri, come Marino di Roma, preferivano "il vecchio sistema". Come abbiamo più volte sottolineato, accettiamo volentieri i vostri suggerimenti e teniamo in massima considerazione ogni critica.

Posso quindi annunciarvi che stiamo lavorando a un nuovo pagellino che debutterà già a partire dal prossimo numero.
E ora, finalmente, spazio alla discussione.

MBF

PER FARE UN DOPPIO CON MBF...

POSTA ORDINARIA
Playground - Super PlayStation Console
Futura Publishing
Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (MI)

POSTA ELETTRONICA
mbfil@mbox.vol.it

TELEFONO
02/66528334
(mercoledì dalle 15 alle 17per informazioni varie, venerdì dalle 16 alle 18 per trucchi e soluzioni)

FAX
02/665282222

ALL I WANTED TO SAY IS THAT THEY DON'T REALLY CARE ABOUT US.

Hai ragione, un po' di cacchiate le ho scritte nella mia lettera. Una subliminalità spudorata non può esistere, diventa imperatività (non che sia piacevole pensare a degli spot dove gli attori minacciano di incendiarti la mamma e spegnerla con il kerosene se non compri il prodotto promozionato). **Jumping Flash 2** non era ancora disponibile sul mercato quando ti ho scritto, avrei dovuto riferirmi all'originale, con il quale mi sono divertito parecchio.
Il motivo per cui avreste dovuto punire **Donkey Kong Country**, come il suo seguito, l'hai scritto tu sul numero uno di **Super PlayStation Console** (continuate così, è troppo figo questo giornale!), ovvero *"**Donkey Kong Country 2** introduce pochissime novità rispetto al suo predecessore, eppure è uno dei giochi per Super NES più divertenti degli ultimi tempi."*
Ripensando che ho giocato e finito (e, sigh, anche pagato) i due videogiochi in questione, non capisco come possiate affibbiargli voti così alti: **Donkey Kong Country** è un **Super Mario** molto più ripetitivo, con la grafica rifatta e meno livelli (clamorosa la palla dei cento livelli stampata da Nintendo sul retro della confezione!). Giocarci è divertente perché è come **Mario**, senza lo stesso feeling, ma allora continua a giocare a **Mario**! E non dirmi che **Donkey Kong Country** non è un clone bello e buono, perché dal metodo di controllo alle mappine fino a *"start e select premuti insieme per uscire dai livelli già completati"*, lo ricalca in ogni suo aspetto. **Donkey Kong Country 2**, poi, presenta troppe poche innovazioni rispetto al prequel per "esistere" e pensare che un tempo c'erano riviste (prima che cominciassero a dare i 97 e i 105%) che punivano **Sonic 2** perché era un gioco fotocopia (anche se introduceva poche innovazioni ed era divertente, bello da vedere). **Donkey** e il suo seguito sono state delle belle manovre per Nintendo, ma non basta. **Donkey Kong Country** è stato uno tra i giochi più attesi dal sottoscritto (ero eccitato come un hobbit prima di una festa, in quei tre mesi che hanno separato l'annuncio dell'uscita e la sua introduzione sul mercato) ed ha indubbiamente dimostrato - grazia alla tecnologia ACM - che il Super NES non era una console morta, mentre Megadrive era ormai mummificato.
Lo so che Miyamoto non esi-

ste... e chik****o se ne frega? Sta di fatto che tutti i game con la sua ombra, palla-vivente, supervisionato o quel cavolo che sia sono stupendi. Non per questo voglio dire che se nessuno ha detto "*Miyamoto è nel team di sviluppo...*" allora un gioco è brutto: **Killer Instinct** (troppo divertente), **Uniracers, Super Metroid** sono tra i titoli più piacevoli mai apparsi per Super NES e non solo.
Lo scopo della mia lettera non era quello di smontare/costruire/menzionare dei miti, bensì supplicarvi a essere oggettivi, molto critici e severi nella recensione dei videogiochi perché agli altri (negozianti, software house...) non gliene frega niente di noi, siamo solo acquirenti per loro, per cui se anche voi recensori vi lasciate influenzare dalla grafica, dal logo **MK** se non **SF**, dallo "*zampino di Miyamoto*", noi SIAMO FREGATI. Ho apprezzato l'editoriale del numero "pilota" di **Super PlayStation Console**, dove si parla di un ridimensionamento dei giudizi. Non eccedete, però: i voti di alcune testate inglesi come *Super Play* sono troppo stretti. Dopo tutto, il massimo è 99%? (*già, e il minimo non è 0%... NdMBF*)
Replicando al tuo "Controcorrente" di **PlayGround**, vorrei sottolineare che il fatto che PlayStation abbia raggiunto il suo limite tecnico non mi preoccupa, ammesso e non concesso che questo sia vero. La grafica mi sembra già bellissima, piuttosto i giochi divertenti scarseggiano, possibile che nessuno voglia realizzare un bello shoot'em up bidimensionale abbastanza epocale? Non so, **Thunderforce V, Axelay 2** o anche qualcosa di demenziale alla **Twin-Bee**? Perché nessuno impiega innovazioni come lo zoom tra i vari livelli di parallasse?
Non ho ancora capito se l'acquisto di PlayStation mi abbia soddisfatto. Ho sopravvalutato la potenza dei creativi. Passo il tempo a giocare con titoli "nuovi" (2 settimane... **Alien Trilogy, DiscWorld, Total NBA**...) per poi tornare sui soliti, unici, che mi divertono veramente (**WipEout, Tohshinden, Jumping Flash**). Dopotutto, con il mio SNES mi divertivo. Di più, direi. No, non sono un nostalgico, non rimpiango il mio Commodore 64 né il mio SNES né Amiga, solo il divertimento che adesso trovo solo in pochissimi giochi. E poi gli RPG. Li ho sempre adorati. Ma il comprarli in versione USA o JAP andrebbe contro i miei principi, avevo rinunciato al Nintendo 64 perché stanco di spendere 200.000 a gioco e poi tutti quegli swapping...
Sta veramente succedendo tutto questo o sono io che sono stufo. Poi c'è questa corsa al futuro... Un gioco non fa in tempo ad arrivare nella pagina delle news che è già stravecchio, eccheppalle! La gente che parla di PlayStation 2, di Saturn 2 quando PlayStation e Saturn sono "giovani". Non capisco più nulla. Tutta quella potenza, poi a cosa servirà? I giochi saranno ultra-realistici. A questo punto, vivi la vita.
Scusa se ti ho annoiato e imbocca il lupo (con il cucchiaio) per **Super PlayStation Console**.
Luca XXX
PS: E' vero, lo spot di Total NBA è bellino...

Riporto una delle frasi più simpatiche del corposo epistolario elettronico tra Norman e Monique (check Einaudi, collana *Stile Libero*) "*Oh, Monique, cosa ci resta da fare? Dobbiamo andare a comprarci gli ultimi* ***Super Mario*** *e* ***Donkey Kong*** *e accontentarci di loro?*". La risposta sembrerebbe essere affermativa. Gioca, e taci. Simone Crosignani, attuale *deus ex machina* di **Super PlayStation Console** (*sì, occhei,quanto ti devo per questo? NdSimon*) liquidò **Sonic The Hedgehog 2** con un allora "lapidario" 89%, e la redazione fu sommersa da un'ondata modello *Point Break* di lettere di protesta, a riprova che i primi a volere punteggi a tre cifre sono proprio la maggioranza degli utenti (gli stessi, probabilmente, che considerano "un insulto" l'88% assegnato a **Jumping Flash 2**). Se dipendesse da me, eliminerei del tutto i giudizi numerici. Troppe cifre inutili, diretta espressione di riviste di videogiochi inutili. La maggior parte dei mensili "specializzati" potrebbero benissimo non uscire in edicola. L'Amazzonia ringrazierebbe. Sparatutto per PlayStation? Team 17 stanno lavorando al sequel di **Project X**, intitolato **X2. Parodius** (Konami) è disponibile da mesi, ma non è un granché. Duecentomila papagne per un videogioco sono oggettivamente un'aberrazione, ma sicuramente **Super Mario 64** vale dieci **Rapid Reload** da 99.000 lire cadauno. E' tutta una questione di qualità. Il populismo dei "*giochi da diecimila*" e dei "*libri da mille lire*" lasciamolo ai...populisti, appunto. Per ciò che concerne **Donkey Kong Country 2**, l'esimio BadCat ha qualcosa da aggiungere:

"Probabilmente, caro Luca XXX, molto probabilmente, non hai mai visto una sola schermata di **Donkey Kong Country 2** ed hai formulato i tuoi giudizi basandoti sul suo predecessore che, effettivamente, non poteva competere con i platform di **Mario**. Si trattava, però, come il primo **Mortal Kombat**, di una produzione sperimentale, allo scopo di saggiare le reazioni dei videogiocatori alla nuova resa grafica.
Tuttavia, a differenza di Acclaim, Nintendo non ha sfarcito di giocabilità il suo esperimento, che ha spianato la strada per il sequel. E' con **Donkey Kong Country 2** che si comincia a ragionare, in tutti i sensi. Cioè: oltre a richiedere una certa destrezza nei comandi, bisogna anche avere un buono spirito di osservazione, un buon intuito e la capacità di scovare le numerose schermate nascoste. In pratica, ogni livello e ogni personaggio (oltre ai due gorillini, si possono controllare direttamente o indirettamente altri cinque animali) è caratterizzato da un tipo di giocabilità differente.
Ti potrei citare la gara sulle rotaie o la battaglia aerea tra il pappagallo e la sua nemesi, ti potrei parlare degli enigmatici consigli di Cranky Kong, dei quiz stile Mike Bongiorno, dei livelli segreti, del doppio finale... Invece ti dico solo di comprarti il gioco e trarre le tue conclusioni da solo. Se non ti ho già frantumato i genitali, vorrei invitarti a riflettere sul fatto che **Yoshi's Island** deve almeno metà del suo successo agli effetti speciali del Mode 7. Anche quella è grafica."
BadCat

Spettabile redazione di **Super PlayStation Console**,
ho deciso di scrivervi per trattare un argomento comune a tutte le testate di videogiochi italiane, che giudico estremamente grave. Da ormai diversi mesi, sfogliando riviste concorrenti ci si accorge come sia in degrado il panorama editoriale italiano. In altri termini, oggi è pressoché impossibile trovare una rivista con recensioni imparziali! Se si eccettuano riviste come **Super PlayStation Console** e **MEGA Console** che come scelta editoriale sostengono di fatto Sony piuttosto che Sega/Nintendo, le altre testate che si proclamano "imparziali" sono tendenzialmente schierate pro-Sony ed è ormai diventato raro leggere notizie attendibili e recensioni fatte come si deve. Pensate che su una testata hanno addirittura scritto che non esiste ancora la versione americana di **Mystaria** per Saturn, quando invece è già uscita da mesi. Bah. (*All'inizio di luglio, la versione americana di* ***Riglord Saga*** *per Saturn non è ancora disponibile sul mercato per problemi di copyright: Sega*

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE
TELEFONATE!!!

Console Playstation a prezzi incredibili !
DISPONIBILE TUTTO L'HARDWARE PSX

GIOCHI PSX

3D LEMMINGS	E	88000
ACTUA SOCCER	E	84000
ADIDAS POWER SOCCER	E	98000
AGILE WARRIOR	E	98000
ALONE IN THE DARK JACK IN BACK	E	98000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	118000
COSMIC RACE	J	108000
CYBER SLED	J	68000
DESTRUCTION DERBY	E	98000
F 1	E	98000
FADE TO BLACK	E	94000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	E	109000
GUNDAM 2	J	138000
HI-OCTANE	E	94000
HIPER FINAL MATCH TENNIS	J	118000
HYPER FORMATION SOCCER	J	94000
JUMPING FLASH	J	78000
KRAZY IVAN	E	94000
LOADED	E	98000
LONE SOLDIER	E	94000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000
MAGIC CARPET	E	98000
NAMCO MUSEUM 2 - 3	J	124000
OLYMPIC GAMES	E	94000
PARODIUS DELUXE PACK	J	54000
PHILOSOMA	J	78000
PRIME GOAL EX	J	108000
RESIDENT EVIL	E	98000
RIDGE RACER	J	88000
RIDGE RACER REVOLUTION	E	94000
ROAD RASH	E	98000
STARBLADE ALFA	E	94000
STREET FIGHTER ALPHA	E	94000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	74000
STREET FIGHTER ZERO	J	108000
TEKKEN 2	E	98000
THE AQUANAUT'S HOLIDAY	J	98000
TOHSHINDEN	J	78000
TOHSHINDEN 2	E	94000
TOTAL NBA 96	E	94000
TWISTED METAL	E	94000
VAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	128000
WARHAWK	E	84000
WING COMMANDER 3	E	98000
X-COM ENEMY UNKNOWN	E	94000
ZEITGEIST	J	78000
ZERO DIVIDE	E	84000
ULTIME NOVITA'		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		42000

SPEDIZIONE GRATUITA ACQUISTANDO ANCHE 1 SOLO GIOCO
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
SPEDIZIONE DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

voleva intitolare la versione yankee del suo rpg ***Mystaria****, ma Capcom ha sollevato una serie di obiezioni, in quanto potrebbe venire confuso con* ***Shadows over Mystara****. Il Mystaria attualmente disponibile è la versione europea di* ***RigLord Saga*** *- NdMBF).*
Quando si leggono recensioni dei titoli Sony e Saturn si legge tra le righe quanto siano infantili e incapaci i recensori della nuova generazione. Pareri misteriosamente a favore del software PlayStation, quasi che basti un logo PSX sullo schermo per legittimare punteggi astronomici. Tristissimo.
Uno dei casi più clamorosi è rappresentato da **Adidas Power Soccer** per PlayStation e **Victory Goal '96** per Saturn. Il primo è stato unanimemente definito il miglior gioco di calcio su console, mentre **Victory Goal '96** pur essendo realizzato con cura assai maggiore rispetto al titolo Psygnosis ha ricevuto punteggi ben più bassi solo perché fare goal risulta assai più difficile, quando poi di fatto è **Adidas Power Soccer** a risultare ingiocabile. Lo dimostra il fatto che noi negozianti abbiamo dovuto subire per settimane le lamentele degli acquirenti, insoddisfatti dalla qualità del gioco Psygnosis. Vi farà piacere sapere che molta gente che aveva criticato la vostra recensione giudicandola *"eccessivamente critica"* ha poi rivalutato il vostro parere, uscendo con frasi tipo *"se avessimo dato ragione a* ***Super Console*** *non avremmo buttato via i soldi..."*.
Molti lettori si sono stancati di venire presi in giro e gli stessi possessori di PlayStation hanno capito che non è sempre positivo leggere valanghe di recensioni positive se poi la realtà dei fatti è diversa...
Gabriele Pasquali

Precisazione fondamentale: la scelta di trattare unicamente PlayStation non fa di questa testata l'organo ufficiale di Sony Electronic Publishing (la definizione "rivista indipendente" non campeggia in copertina a caso), così come **MEGA Console** non "sostiene" acriticamente Sega né Nintendo. Non confondiamo scelte editoriali precise (i.e. trattare un certo format i-fica per soddisfare una specifica domanda) con il servilismo - vero o presunto - di altre testate che avrebbero introiettato l'imperativo categorico *"non sottovalutate il potere di Sony PlayStation"* fino a farne la loro ragione di vita. Siamo arrivati al punto in cui le riviste di videogiochi si limitano ad attestare i messaggi pubblicitari che, per loro natura, non ammettono contradditorio? E' la tesi di Gabriele. Una lettura quasi packardiana (cfr. Vance Packard, *I Persuasori Occulti*, Einaudi) dell'attuale panorama editoriale italiano. Premesso che non può esistere un'informazione assolutamente oggettiva (è una mera contraddizione in termini), ribadisco che quando si tratta di stabilire se un videogioco vale o meno il suo prezzo, **Super PlayStation Console** dimentica la pervasività Sony, la forza del suo marketing omnicomprensivo (pensiamo al video dell'ex dei Simply Red, *We're in This Together*, l'inno ufficiale degli Europei di calcio che di fatto è un lungo spot di **Adidas Power Soccer**) e i suoi splendidi commercials (quello di **Adidas Power Soccer** è secondo solo a *"Eat my Goal"* by Coca Cola). Personalmente, preferisco **International Victory Goal '96** (Saturn) rispetto alla simulazione di Psygnosis per PlayStation, ma questa è solo un'opinione. Allo stesso modo credo che il 68% assegnato da **Super Console** sia un po' troppo penalizzante, ma rispetto il giudizio dei miei colleghi, del resto motivato in maniera convincente.

Caro MBF,
ho appena finito di leggere il secondo numero di **SPC** ed in particolare mi ha colpito l'argomento che hai sollevato in **PlayGround**. Mi è capitato di giocare di recente ad **Adidas Power Soccer**, un titolo che sicuramente attiene al discorso pubblicità et similia, e sono rimasto molto deluso e dalla qualità del gioco stesso e dall'opprimente sensazione di volere cambiare canale mentre filmati in FMV decantavano le qualità dei nuovi prodotti Adidas. A prescindere dal fatto che una società come Adidas (che io ammiro per l'elevato contenuto tecnico dei suoi prodotti) già in difficoltà in campo pubblicitario, stretta dalla concorrenza di NIKE e Reebok che a suon di spot massicci si aprono la strada nei palinsesti televisivi, commetta un grave errore a legare il suo nome ad un titolo che, mi si consenta, in comune con il calcio ha soltanto i piedi (che hanno usato i programmatori per scriverlo), il vero problema risiede nell'implementazione del messaggio promozionale all'interno del gioco vero e proprio. Se ciò avviene in maniera indolore per il videogiocatore (leggi tabelloni pubblicitari, sovrimpressioni, ecc.) sicuramente si può dire di aver centrato il bersaglio: il giocatore non potrà fare a meno di leggere gli spot nel corso di una normale partita. Se invece si adotta la tecnica di riempire gli intervalli con noiosissimi filmati (tutti uguali) a base di immagini digitalizzate e renderizzate insieme, si otterrà lo stesso risultato che caratterizza i programmi TV: lo zapping selvaggio per sfuggire agli spot. Le possibilità sono due: o il giocatore cambia da AUX a RAI 1,2,3, etc. (in caso di televisore con + ingressi) oppure preme come un dannato sul tasto START per skippare la pubblicità. Totale: un brutto gioco targato Adidas + noiosi spot interni al gioco = qualcosa da dimenticare. Fare pubblicità attraverso un veicolo quale un videogioco significa adattarsi agli standard del medium (e come spettacolarità, come novità e come capacita' di creare interesse).Società come Coca Cola imperversano da anni sui nostri schermi adattandosi alle esigenze dei telespettatori (alzi la mano chi non gradisce lo spot per gli Europei). Credere che fare pubblicità in un videogame significhi riempire qualche mega di un CD di stupidi filmati si sbaglia. Fare pubblicità significa farsi notare per emergere dal gruppo, non farsi odiare o peggio ignorare. Da ultimo, una mossa intelligente sarebbe favorire l'acquirente, o attraverso offerte per gli acquirenti del CD sui prodotti dello sponsor, o, meglio, attraverso una sensibile politica di abbattimento dei costi.
Detto questo, rilancio la palla (per rimanere in tema) e mi scuso con i "felici" possessori di **Adidas Power Soccer**.... (mi vado a fare una partita a **Goal!**)
Fabio Zezza
Fabio_zezza@amp.flashnet.it

I pubblicitari "virtuali" non hanno ancora compreso che non è possibile adottare le medesime strategie comunicative su media che possiedono linguaggi formali profondamente differenti. La televisione offre un tipo di intrattenimento di carattere passivo, mono-direzionale, laddove la peculiarità del videogioco risiede nell'interattività, che possiamo definire come *"la proprietà di specifici strumenti informatici che consentono all'utente di orientare lo svolgimento delle operazioni, di tappa in tappa e quasi istantaneamente, ovvero in tempo reale"* (Bettetini-Colombo, *Le Nuove Tecnologie della Comunicazione*, Bompiani, 1993). Le abitudini percettive dei fruitori di videogames sono ormai alterate da anni di pratica interattiva: un messaggio pubblicitario risulterà quindi obsoleto qualora non sfrutti le specifiche caratteristiche del mezzo che lo veicola. La comunicazione pubblicitaria sta muovendo i primi passi nella dimensione virtuale. Stiamo ancora aspettando il David Ogilvy del terzo millennio. Nel frattempo, lasciateci videogiocare in pace.

BRICIOLE

* "Cerco gente interessata alla realizzazione di videogiochi per PlayStation (quindi mi rivolgo a programmatori ma anche a grafici, musicisti e a tutti in genere), per avventurarsi insieme in questa incredibile esperienza! **Alfredo** - tel. 0348/2213165 e-mail: Alfredo.Terzi@ntc.nokia.com"

* "Salve, volevo comunicarvi che su Internet potrete trovare una nuova rivista amatoriale di videogiochi online in italiano. L'indirizzo è Http://www.overgame.pair.com.
Eolo Perfido. OverGame Guru & RenderMage"

-issimo Matteo,
infesto ormai da tempo i vari angoli della posta delle due riviste che leggo (che diventano tre ora che ho scoperto in edicola **Super PlayStation Console**). Alcune delle mie epistole, integralmente o parzialmente, sono state pubblicate su entrambi i giornali a causa del mio enorme genio e ti ho scritto solo perché mi manca **Super PlayStation Console**. A parte gli scherzi, come avrai già capito, ho per ora un numero solo della vostra nuova testata, ma sono rimasto particolarmente colpito da quanto scritto da te medesimo in un piccolo box intitolato, se non sbaglio, *Controtendenza*. Sono un fiero possessore di GiocoStazione e le tue considerazioni che hai fatto su questa macchina mi paiono veramente troppo sballate. Cosa hai voluto dire quando hai fatto quei confronti tra PlayStation e PC, sottolineando il fatto che in quanto a-non-so-cosa la console Sony ha le stesse (misere) capacità di un 486 a 33mhz? E' una considerazione veramente stupida, superflua e addirittura dannosa! Cacchio, sono mesi che PlayStation è sul mercato e sono mesi che si osannano ovunque le sue sorprendenti capacità, superiori a qualunque PC e console... Non ti pare dunque fuori luogo una affermazione del genere, adesso? Sarebbe solo un inutilissimo ripensamento, o, se preferisci, una meschina giustificazione allo scopo di sminuire l'effettivo valore di una console che, dopo averci stupito, ora sta conoscendo un piccolo momento di stasi. Sarebbe come comprare

una Ferrari e, solo dopo aver forato una volta, cominciare a trovargli tutti i difetti possibili, anche quelli inesistenti. Che vuoi dire poi, con l'espressione "il limone è stato spremuto fino in fondo"? Se **Soul Edge** sfrutterà il 95% delle potenzialità di PlayStation, ben venga. Dalle varie voci, sembra trattarsi di un gioco eccezionale, forse superiore a **Tekken** e **Virtua Fighter**. Se è proprio vero che sfrutterà il 95% dell'hardware della console e se è altrettanto vero che l'hardware PlayStation sia superiore a quello quello Saturn, sarà molto difficile che in futuro la console Sega potrà ribattere con prodotti altrettanto validi, almeno tecnicamente. Anzi, meno male che qualcuno ha finalmente pensato di mostrare le vere potenzialità di PlayStation al mondo intero. Mi spieghi perché la seconda ondata di titoli per PlayStation si è dimostrata deludente rispetto a quella Saturn? Gli unici veri capisaldi di cui Saturn può contare sono ancora **Sega Rally** e **Virtua Fighter 2** e quanto ai titoli di "contorno" c'è ben poco. PlayStation può invece contare su capisaldi come **Tekken 2, Bio Hazard** e su una serie di ottimi titoli come **Power Soccer, Alien Trilogy, Jumping Flash 2, Ridge Racer Revolution, Need For Speed**... Insomma, da quanto hai scritto sembra che PlayStation stia affondando, quando, su scala mondiale, rimane ancora di gran lunga la console più "in" del momento, più venduta, più potente: LA macchina vincente, almeno fino all'arrivo della grande enne.

Ric GDP

PS: Mi sa proprio che dovreste mettere un po' più di entusiasmo nello scrivere **Super PlayStation Console**: è una rivista di videogiochi, non un quotidiano. Dovreste essere anche un po' meno severi nel dare voti e pareri ai giochi: non vi pare un po' poco dare 88% a **Jumping Flash 2**?!?

Cosa diceva Franco Battiato? Ah, sì: *"E dall'Oriente, orde di fanatici..."*. Giusto. Mi dispiace, Ric, che la tua uni-dimensionalità interpretativa (leggi: *PlayStation rulla, il resto è cacca*) ti abbia impedito di comprendere il messaggio del box *Controcorrente* apparso sul primo numero di **PlayGround**, che potrei riassumere così: *"cerchiamo di valutare l'attuale offerta PlayStation mettendo tra parentesi osanna e messianismo."* Mi sono sempre chiesto per quale motivo l'acquisto di una nuova console comporti, per molti utenti all'apparenza equilibrati, la perdita del senso critico. Il tuo dogmatismo, in questo senso, è sintomatico. Non ho "affermato" che il limone PlayStation sia siato spremuto, mi sono limitato a chiedermelo e a chiedervelo. E' chiaro che se sei convinto che la console Sony sia *"la console più "in" del momento, più venduta, più potente: LA macchina vincente, etc."* e che vada tutto bene così, beh, allora puoi dormire sonni tranquilli. Non ho tanto meno avanzato l'ipotesi che PlayStation sia "inferiore" al PC o a Saturn: mi sono limitato a riportare le osservazioni, per altro garbate, di un programmatore della Bullfrog che ha curato la versione PlayStation di **Magic Carpet**. Certo, può essere "dannoso", come scrivi tu, non dare mai tutto per scontato e voler mettere in discussione tutto. Pericoloso, addirittura, perché ciò comporta il pensare con la propria testa (e si sa quanto sia difficile: è molto più facile delegare agli altri il compito di valutare cosa sia divertente e cosa no. E poi lo sappiamo tutti che il Jaguar è un 64-bit fantastico, vero? *"D'altronde, l'ho letto sul giornale"*). Se con "entusiasmo" intendi hype al posto di informazione critica, battutine di quart'ordine e recensioni-promozionali, beh, hai sbagliato rivista, caro Ric. E forse non solo quella.

Ho finalmente capito quale logica sottende la benevola invasione di beat'em up e racing games. Prima ritenevo (**SC**#20), un po' ingenuamente invero, che la causa di questo fenomeno fosse imputabile ad una industria rivolta prevalentemente a soddisfare le esigenze del "videogiocatore medio, ossia l'adolescente", incurante, quest'ultimo, del fattore longevità abbagliato com'è dall'azione pura che questi generi offrono in quantità massiccia. Ebbene, ultimamente ho realizzato quanto questo mio assunto fosse in buona parte sbagliato (*mea culpa, mea culpa*). Sono giunto a questa ritrattazione riflettendo proprio sul significato stesso di longevità (tutt'altro che scontato ed intuitivo) e sull'effettiva incapacità endemica dell'industria di produrre titoli longevi. La longevità può essere mooolto semplicisticamente definita come la quantità di ore/uomo necessaria a risolvere un videogioco; meglio ancora si potrebbe dire che la longevità è la quantità di ore/uomo spesa a videogiocare prima di "scocciarsi" del prodotto. Ora, mentre per la maggior parte dei generi videoludici le due definizioni tendono a coincidere (RISOLTO **Super Mario RPG**, ad esempio, SCOCCIA rigiocarlo), per i beat'em up ed i racing ciò non avviene (RISOLTO **Sega Rally**, lo si rigioca volentieri). Quanto detto potrà puzzare di *scoperta-dell'acqua-calda* perciò sarà bene concettualizzare il tutto nel modo seguente. Esistono, secondo il mio modesto parere (che peraltro condivido, cfr. A. Bergonzoni), due tipi contigui di longevità: quella intrinseca e quella estrinseca (o indotta). La prima è data dall'effettivo periodo intrinsecamente richiesto da un gioco per essere risolto (con dovuto riguardo all'abilità dei singoli videoplayer), mentre la seconda è un "surplus di longevità", un periodo addizionale di tempo che il videogiocatore "concede" al prodotto prima di abbandonarlo definitivamente. Per meglio comprendere questa mia delirante dicotomia provate a fare questo piccolo test: sono passate due settimane dal giorno in cui avete acquistato **Tekken 2** (o **Virtua Fighter 2**) e **Resident Evil** (o **Dark Savior**). Supponendo che li abbiate già risolti entrambi, a quale dei due stareste giocando nella terza settimana? Probabilmente **Tekken2** (o **VirtuaFighter 2**), giusto? Ebbene, così facendo avete inconsapevolmente aggiunto alla longevità intrinseca del beat'em up (certamente inferiore a quella del rpg) una quantità "bonus" di longevità estrinseca, tale da renderlo, di fatto, più longevo. Quindi, la longevità "totale" consta di due fattori, uno soggettivo, l'altro oggettivo. L'industria ha compreso questa "caratteristica bivalente" e, scoprendosi incapace di instillare la giusta dose di longevità nella sua produzione, ha abilmente bypassato il problema scaricando quest'onere sul videogiocatore stesso, trovando nei beat'em up e nei racing i generi più idonei e "facili" per farlo...per la serie : *"scusate raga, ma proprio non ne siamo capaci, pensateci voi"*. Ecco quindi spiegato il motivo (versione 2.0, tanto per parafrasare il buon Coupland di *Microservi*)(*disponibile da qualche mese il nuovo* Polaroids from the Dead, *Regan Books, che fortunatamente è stato stroncato un po' da tutti.* Rolling Stone *ha definito Coupland un "ciarlatano". Questo è positivo: quando un autore viene adottato dal mainstream, allora significa che non è un autentico scrittore, ma uno scribacchino di corte. Qui nella provincia italiota siamo ancora in piena hype trendista. La Rodotà è arrivata a scrivere sull'Espresso che "Il finale (di* Microserfs, *N.d.T.) è rassicurante, americano e affettuoso, e sembra scritto da dee cyber-cugini di Veltroni e*

Prodi". O-MIO-DIO! NdMBF), per cui l'industria pare fossilizzarsi su questi due generi o più in generale, su tutti quelli nella cui definizione di longevità incida maggiormente quella indotta rispetto a quella intrinseca (giochi sportivi e ***Doom**-style*). Il bello è che biasimare a priori questo comportamento è tutt'altro che giustificabile vista l'opportunità che ci potrebbe offrire di prolungare la vita di un videogioco secondo la nostra volontà. Immaginate, ad esempio, un rpg a longevità indotta e capirete cosa intendo (si lo so è difficile, ma provateci comunque). Chissà che alla fine, come dice Silvio, da un male non si riesca a ricavarne un bene... Comunque, per il futuro prossimo, speriamo solo che l'industria non cominci a vomitare una serie di **Videogame Construction Kit** per far fronte anche all'attuale mancanza di creatività! Com'è che si chiama? *LET'S CREATE*? Ma chi, noi?!
Marcello Cangialosi

Il fascino che i picchiaduro sono in grado di esercitare sul pubblico, a mio avviso, non può essere spiegato in termini razionali. C'entra sicuramente la teoria del caos che ormai è come il ketchup sulle patatine fritte: è tutt'altro che nutriente, ma dà sapore alla plastica unta che Mc Donald's vende in varie dosi (piccole e medie). Non ho mai capito come prodotti caratterizzati da un'incredibile ripetitività dell'azione, da un'assoluta banalità a livello di concept e da una totale assenza di varietà possano riscuotere così tanto successo, ma d'altronde, come diceva Iago a Desdemona nell'Otello shakespeariano, *"non sono che un critico"* (che è anche il titolo di un bel libro di Morando Morandini edito da Pratiche Editrice). D'altronde, negli anni cinquanta, la critica cinematografica non finiva di stupirsi del fatto che gli spettatori preferissero film come *Pane, Amore e Fantasia* di Comencini e *Poveri, ma Belli* di Risi ai capolavori del neo realismo di Rossellini e Visconti... il contrappasso della critica che chiede giochi (o film) che non nessuno produce e, se vengono prodotti, non raccolgono consensi, ma indifferenza o, peggio, aperta ostilità. Così come i film commerciali sono fruiti in modo immediato e non richiedono alcun impegno interpretativo da parte dello spettatore che non si riduca alla mera decodifica delle immagini e dell'intreccio narrativo, allo stesso modo, il picchiaduro offre una forma di intrattenimento facile, stereotipata nelle sue forme (si sa cosa ci si troverà di fronte prima ancora di infilare il CD nel disc-tray: è noto che gli utenti mainstream non amano le sorprese), non richiede alcuna competenza (è risaputo che i migliori giocatori sono quelli che premono i tasti casualmente) e sono persino approvati dall'associazione medici dentisti italiani in quanto testi clinici di laboratorio confermano che non provocano crisi di epilessia fotosensibile (come potrebbero, vista l'assenza di scrolling a scorrimento e il numero minimale di oggetti in movimento sullo schermo?). *Let's Cremate*.

"Ain't it funny, how we pretend
we're still a child"
(Smashing Pumpkins)

Ciao MBF,
Come te ho voluto citare una frase di un pezzo che ben si adatta al mondo dei videogiochi, in particolare riferito a chi pretende di divertirsi ancora con una PlayStation quanto si divertì nella notte dei tempi con il suo Spectrum e/o C64. Ma non è questo l'argomento che voglio trattare, bensì la scarsa concorrenza che c'è in questo momento nel mondo dei videogiochi (scrivo la lettera nel momento in cui il N64 è appena uscito, ma bene o male ancora non si vedono all'orizzonte tracce degli antichi e ben voluti, da noi giocatori, screzi tra Sega e Nintendo); mi spiego, sono passato anche io all'era Megadrive vs. SNES e, un po' di meno, Master System vs. NES (oddio, a parlare di era sembra siano passati dieci anni). Mi ricordo benissimo le discussioni che sostenevo per ribadire che il "mio" MD era meglio del SNES prima e che lo SNES era superiore quando mio fratello riuscì a farselo regalare. Ora la guerra tra Sega e Sony è più che mai debole (tranne sul fattore prezzo), insomma sono lontani gli anni in cui Sega tirava fuori **Streets of Rage** per contrattaccare **Final Fight** e **Sonic** vs. **Mario**. Ora, invece: **Virtua Fighter** contro **Tekken**, ma non è la stessa cosa (*non sono d'accordo - NdMBF*). Non ci sono più i cavalli di battaglia veri e propri, spero in **Nights** e **Crash Bandycoot** ma credo che tutto so stia troppo generalizzando, poco tempo fa si capiva benissimo che il Super NES era la macchina dei picchiaduro e il Megadrive quella degli sport e dei piattaforme, ma tra Sega e Sony ci sono troppe poche differenze (tranne che finora il software per Sony è decisamente migliore, è innegabile), forse da un lato bisognerebbe essere contenti perché significa che ormai si sta raggiungendo la macchina "globale-definitiva" in grado di eccellere in tutti i campi, ma non ne sono troppo sicuro..
Mattia Ravanelli
mattrava@iol.it

Sin dai tempi di Coleco e Intellivision, la strategia di clonare videogiochi vincenti è stata applicata più degli insegnamenti del saggio Sun Tzu, autore del trattato Ping Fa (*Arte della Guerra*, IV-V secolo a.C.). C'è un filo rosso che unisce Ping (Fa), Pong (Bushnell) e Pang (Capcom). Il fatto che Ping, Pang e Pong siano personaggi della Turandot di Puccini, come ricorda il buon Arbasino, è più di una coincidenza. Le diatribe tra possessori di sistemi differenti non sono estinte: semmai, mancano personaggi carismatici. Se un tempo le argomentazioni poggiavano su solide basi razionali e su principi rigorosi del tipo *"I Commodore mi hanno rotto i coglioni"* (® FFS), oggi ci si riduce all'insulto personale, si cerca di mettere in cattiva luce le debolezze dell'avversario anziché presentare il proprio piano programmatico. Ultimo, ma non meno importante, le angurie non hanno più il sapore di una volta.

Osannato MBF,
Qualche mese fa su di una rivista concorrente è apparsa la famosa pubblicità del misero **Lone Soldier** sulla quarta di copertina recante la slogan *"Se la guerra in TV non ti basta più sbatti la Bosnia nella tua PlayStation"*, una frase orripilante, certo, ma bisognava ricordarla. Ora, non intendo in questa sede ribadire l'oscenità del messaggio, sono già state spese migliaia di parole (anche se non sarebbero mai abbastanza), bensì la politica della rivista in questione. In seguito al polverone che si è sollevato, il suo direttore aveva precisato la sua assoluta estraneità ai fatti. La mia accusa riguarda soprattutto il fatto che pochi si sono resi conto che suddetta pubblicità è stata pubblicata ben due volte, a riprova che non si trattava di una svista! Il direttore fu, a suo dire, contento delle numerose critiche giunte in redazione, con tanto di monito da parte di mamma Sony alla casa di distribuzione, ma il mese è apparsa la stessa pubblicità riveduta e corretta *"Basta con la guerra in TV , Altro che parole i fatti!"*. Ora ditemi voi che differenza c'è? Il messaggio di violenza, che ovviamente è molto più evidente agli occhi dei non videogiocatori, rimane pressoché inalterato: é la parola "Bosnia" a fare paura ed effetto, no, è la parola "guerra", o meglio la voglia di guerra che gli eventuali acquirenti di **Lone Soldier** dovrebbero avere. A me sembra una gran presa per i fondelli già la sola presenza della pubblicità già dal mese dopo lo scandalo... Come vedete i soldi hanno sempre la priorità anche se a volte si scherza con persone che davvero vedono nel videogioco una forma d'arte e vi rivolgono un interesse che va al di là della semplice partita. Non si fa così, ragazzi e spero che voi che avete cominciato una nuova e coraggiosa avventura non tradiate mai la fiducia di noi che già consideriamo **Super PlayStation Console** una periferica della nostra console preferita. Ho il presentimento che questa lettera non sarà mai pubblicata ma già il pensiero che il mio messaggio possa essere stato letto da almeno uno di voi mi gratifica.
Massimo rispetto.
Ettore Vivo
(Napoli)
eter@netgroup.it>

LONE SOLDIER PER PLAYSTATION: *LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA HA SUSCITATO NOTEVOLI POLEMICHE...*

GAME START

PlayStation™

TITOLI PAL VERSION

SONY PLAYST. PAL	TEL.
3D DECATHLON	105.000
ACTUA GOLF	105.000
ACTUA SOCCER	95.000
ADIDAS POW. SOC.	105.000
AGILE WARRIOR	95.000
AIR COMBAT	85.000
ALIEN TRILOGY	95.000
ALONE THE DARK 2	95.000
CRITICOM	105.000
CYBERIA	105.000
DEFCON V	89.000
DESCENT	105.000
DESTRUC. DERBY	95.000
DISCWORLD	95.000
DOOM	89.000
EXTREME GAMES	89.000
EXTREME PINBALL	89.000
F1	TEL.
FADE TO BLACK	105.000
FIFA 96	89.000
GALAXIAN 3	TEL.
GEX	95.000
GOAL STORM	79.000
HORNED HOWL	TEL.
JHONNY BAZOOK	79.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
JUPPITER STRIKE	89.000
KON. OPEN GOLF	105.000
KRAZI IVAN	79.000
LEGACY OF KAIN	TEL.
LOADED	95.000
LODE RUNNER	TEL.
MAGIC CARPET	95.000
MORTAL KOMBAT 3	79.000
MYST	105.000
NAMCO MUS.VOL I	105.000
NBA IN THE ZONE	85.000
NBA JAM T.ED.	79.000
NBA LIVE 96	85.000
NEED FOR SPEED	100.000
NFL GAMEDAY	100.000
NHL HOCKEY	100.000
OLYMPIC GAMES	105.000
OLYMPIC SOCCER	105.000
ON SIDE	109.000
PANZER GENERAL	100.000
PARODIUS	85.000
PGA 96	95.000
PHILOSOMA	85.000
PW. SERVE TENNIS	89.000
PRO PINBALL	105.000
PSICHIC DETECT.	95.000
RAGIN SKIES	TEL.
RAIDEN PROJECT	89.000
RESIDENT EVIL	105.000
RIDGE RACER	79.000
RIDGE RACER REV.	105.000
RISE 2 RESUR.	TEL.
ROAD RASH	95.000
SAMPRAS EXTR.	110.000
SHELL SHOCK	80.000
SLAM& JAM 96	105.000
SPACE HULK	105.000
STAR BL. ALPHA	79.000
STR. FIGHT. ALPHA	110.000
TEKKEN	105.000
TEKKEN 2	TEL.
THE D	90.000
THEME PARK	65.000
THOSHINDEN 2	105.000
THOSHINDEN	79.000
THUNDERHAWK 2	95.000
TIME COMMANDO	105.000
TOP. E LE SUE AVV.	85.000
TOTAL NBA 96	99.000
TRACK & FIELD	100.000
TRUE PINBALL	99.000
TWISTED METAL	89.000
VIEW POINT	99.000
WARHAWK	75.000
WING COMMANDER III	89.000
WIPE OUT	95.000
WORLD CUP GOLF	99.000
WORMS	89.000
WWF ARCADE	79.000
X COM	95.000
X-MEN	105.000
ZERO DIVIDE	90.000

TITOLI USA VERSION

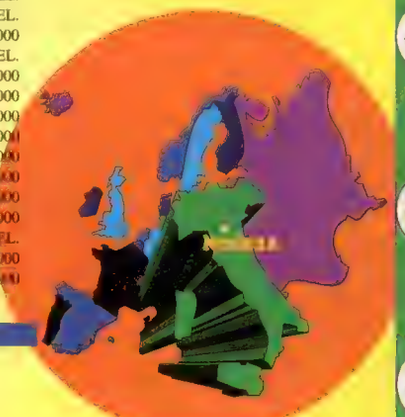
SONY PLAYST. USA	TEL.
ACQUAN. HOLYD.	110.000
AGILE WARRIOR	79.000
ALIEN VIRUS	115.000
ARC THE LAD	125.000
BRAINDEAD 13	105.000
BUST. BROS COLL.	115.000
CASPER	TEL.
CHRON. OF THE SW.	125.000
CREATURE SHOCK	110.000
CRITICOM	75.000
CYBERIA	99.000
DARK STALKER	119.000
DEFCON V	79.000
DESCENT	99.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
DREAM TEAM 96	TEL.
EARTHWORM JIM2	119.000
F. THOMAS BASEB.	115.000
GALAXIAN 3	115.000
HARDBALL 5	105.000
IN THE HUNT	95.000
IREM ARC. CLAS.	109.000
IRON MAN	TEL.
IRON STORM	115.000
KING'S FIELD 2	119.000
KING'S FIELD	99.000
MARVEL SUP. HER.	120.000
MORTAL KOMBAT 2	TEL.
MYST	109.000
NAMCO MUS V. 1	109.000
NFL GAMEDAY	79.000
NFL QUART. CLUB	119.000
PANDEMONIUM	115.000
PO'ED	55.000
PRIMAL RAGE	89.000
PUZZLE BUBBLE 2	90.000
RAYMAN	85.000
RED ASPHALT	115.000
RESIDENT EVIL	109.000
RETURN FIRE	80.000
RIDGE RACER REV.	115.000
SILVER LOAD	95.000
SINDICATE WARS	TEL.
SKELETON WARR.	95.000
SPACE HULK	115.000
SPOT GOES TO HOL.	115.000
STREET FIGHTER Z.	119.000
STRIKER 96	75.000
THOSHINDEN 2	109.000
TITAN WARS	TEL.
TOP GUN	110.000
WILLIAMS ARCADE	109.000
X MEN	115.000

TITOLI JAP VERSION

SONY PLAYST. JAP	TEL.
ARC THE LAD II	TEL.
CAPTAIN TSUBASA J	159.000
DEAD HEAT ROAD	TEL.
DORAEMON	145.000
DOUBLE DRAGON	129.000
DRAGON BALL Z 2	149.000
FLOATING RUNNER	TEL.
FORM. 1 CIRCUS	150.000
GOEMON WARRIOR	135.000
GRADIUS DELUXE	TEL.
GT RACING	85.000
GUNDAM	49.000
HERMIE HOPPER.	89.000
HYPER FIN. TENNIS	145.000
IRON SLAM 96	139.000
JUMPING FLASH	95.000
JUMPING FLASH 2	159.000
KIL. THE BLOOD 2	109.000
KILLING ZONE	149.000
KING OF FGHTER 95	159.000
MACROSS	TEL.
MEGAMAN X	149.000
MOTOR TOON GP 2	159.000
NAMCO MUS. VOL 2	119.000
NAMCO MUS. VOL 3	TEL.
PLAYSTADIUM	TEL.
POLICE NAUTS	149.000
POP. CROS GAIDEN	TEL.
PUZZLE BUBBLE 2	149.000
RIDGE RACER RE.	135.000
S TREET FIGHTER Z	135.000
SAILORMOON	159.000
T.I.Z	79.000
TEKKEN 2	145.000
TEKKEN	85.000
TETRIS X	139.000
TOBAL	TEL.
V TENNIS	109.000
WINNING ELEVEN 2	99.000

GAME START
V. BONACINI, 154
41100 MODENA
TEL./FAX (059) 37.09.67
ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE



VASTO ASSORTMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO MEGADRIVE SATURN GAMEBOY PC-CD

VENDITA E RITIRO USATO.

CONTROLLER MACA 40.000
CONVERTER UNIVER. TEL.
JOYPAD EXTEN. CABLE 19.000
JOYPAD INNOVATION 39.000
JOYPAD SONY 65.000
JOYSTICK ASCII 105.000

JOYSTICK PS ARCADE 115.000
LINK CABLE 40.000
MEMORY CARD SONY 55.000
RGB SCART LEAD 40.000

MEMORY CARD 80 EL. 29.000
MOUSE 65.000
MULTITAP 69.000
MULTITAP SONY 89.000

NEGCON 119.000
PAD PROGRAMMABILE + RAM MEMORIA 79.000
PRO ACTION REPLAY 119.000
PULISCI CD ELETTRONICO 39.000

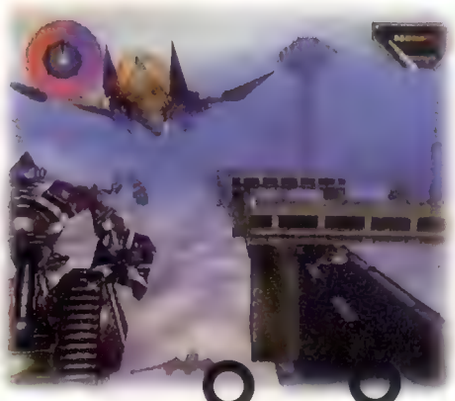
PULISCI LENTE + CD 29.000
RAGCON MAD CATZ 125.000
RF ADAPTOR 55.000
VOLANTE MAD CATZ 145.000

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

MET

< GLi SpeCIAliStI!



DISPONIBILE

N I N T E N D O

ULTRA 64

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

NOVITA' GIAPPONESI

DRAGON BALL Z 2	169.000
GOTHA 2	169.000
HOKUTO NO KEN	169.000
HYPER OLYMPICS	169.000
KING OF FIGHTER '95	169.000
KINGS FIELD III	169.000
MACROSS	169.000
NAMCO MUSEUM 3	169.000
OVERBLOOD	169.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	169.000
TEKKEN 2	TEL.
TOBAL N.1	169.000

SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
MARIO KART R	PILOTWINGS
STAR WARS	WAVE RACE 64
STAR FOX 64	GOLDEN EYE
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS

RIVISTE DI VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CONSEGNA IN 24H !!!

PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

NOVITA' AMERICANE

BLAZING DRAGONS	119.000
BUST A MOVE 2	119.000
CRASH BANDICOOT	119.000
DEADLY SKIES	119.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
EXTREME PINBALL	119.000
NBA LIVE	119.000
NHL POWER PLAY	119.000
RETURN TO ZORK	119.000
SKELETON WARRIORS	119.000
SLAM'N JAM '96	119.000
THE HIVE	119.000
TOP GUN	119.000

TITOLI PS-X EUROPEI

ALIEN TRILOGY	99.000
DARKSTALKERS	TEL.
DIE HARD TRILOGY	119.000
FADE TO BLACK	109.000
GUNSHIP 2000	109.000
IMPACT RACING	119.000
MAGIC CARPET	99.000
NAMCO MUSEUM 1	119.000
NBA IN THE ZONE	99.000
NEED FOR SPEED	99.000
OLYMPIC GAMES	119.000
OLYMPIC SOCCER	119.000
POWER SPORT SOCCER	99.000
RIDGE RACER REVOL	99.000
SPACE HULK	109.000
TIME COMMANDO	119.000
TRACK AND FIELD	109.000
TRUE PINBALL	119.000
WING COMMANDER III	99.000

NOLEGGIO VIDEOGAMES

PLAYSTATION PS-X

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE	109.000
CAVO LINK	59.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
JOYPAD ORIGINALE EURO	69.000
JOYSTICK 10 TASTI	TEL.
MEMORY CARD	49.000
MEMORY DISK DRIVE	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	149.000

OFFERTISSIME !!! TUTTO LIRE 99.000
(FINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

FIFA 96	BOXER'S ROAD
FALCATA	HYPER FORMATION SOCCER
PRIME GOAL EX	MAGIC BEAST WARRIOR
METAL JACKET	SF2 REAL BATTLE ON FILM
ESPN EXTREME USA	EXECTOR
THEME PARK	TOTAL ECLIPSE TURBO
AIR COMBAT USA	PRIMAL RAGE
WARHAWK	ASSAULT RIGGS
HI OCTANE	REVOLUTION X

MICROMEDIA A MILANO!!!

VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti da noi importati hanno certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

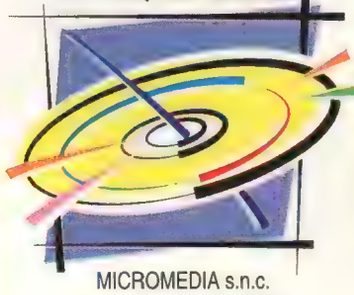
ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	TEL.
JOYPAD ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD	TEL.
MODULATORE RF	TEL.

SONY PS-X JAP 220V	699.000
SONY PS-X USA 220V	499.000
SONY PS-X EURO	499.000
ULTRA 64 JAP + MARIO	TEL.
ULTRA 64 USA + MARIO	TEL.

DISPONIBILE LA PLAYSTATION UNIVERSALE NON MODIFICATA !!

MICROMEDIA



MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

PER ORDINI O INFORMAZIONI:

TEL.02/54101064 (5 LINEE R.A.)
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

FAQ

Caro Matteo,
dopo aver letto lo splendido speciale sui nuovi titoli Konami, non ho potuto fare a meno di prendere carta e penna e scriverti queste righe.
Ma che cosa hanno fatto al "mio" *Super Contra*?!
Il miglior action game bidimensionale della storia (dopo *Green Beret*, of course) è diventato uno squallido clone di *Mercs*.
Sigh, dove andremo a finire, di questo passo?
Marco Pista
(Torino)

Don't worry, be hippie, Marco: Mario e Sonic sono trippati nella terza dimensione e lo stesso Contra si è evoluto.
E' vero, il *Contra* della new (age) generation è un mix tra *Total Carnage*, *Commando* e *Mercs*, ma il fatto che sia stato realizzato dagli ungheresi Apaloosa (precedentemente noti come Novotrade, nonché autori del fantastico *Ecco the Dolphin* per Megadrive) lascia ben sperare.

Ciao Matteo,
come ti butta? Spero bene, qui a Vergiate va tutto bene (*grazie, adesso sto meglio... NdMBF*).
Volevo delle informazioni aggiuntive su PlayStation 2: caratteristiche tecniche, date di uscita, prezzi.
Non deludermi.
Gianluigi Trucco
(Vergiate, Varese)

Sorry, ma le informazioni riguardanti il successore di PlayStation sono scarse. Sony ovviamente nega addirittura l'uscita di una nuova console, lasciando però intuire che l'universo PlayStation è in espansione.
Personalmente non credo che vedremo una nuova macchina da gioco targata Sony prima del 1998 (non dimentichiamo che PlayStation è stata introdotta sul mercato nipponico il 3 dicembre 1994, quindi ha meno di due anni.
Possiamo solo ipotizzare che il nuovo modello - probabilmente a 64-bit - sarà compatibile con il software dell'attuale PlayStation, non sarà un semplice upgrade e avrà una memoria RAM molto più estesa. Di ufficiale, ripeto, in ogni caso non c'è nulla.

MBF carissimo,
dall'alto della tua notoria sapienza videoludica, mi indicheresti un buon gioco di calcio per la mia PlayStation?
Posseggo già il poco entusiasmante *Fifa '96* e i recenti titoli (*Adidas Soccer*, *Actua*, *Olympic Soccer*) a giudicare dalle controverse recensioni apparse sulle testate che abitualmente consulto, non mi sembrano dei capolavori di giocabilità (come sono lontano i tempi di *Sensible*)...
O sbaglio? Che mi dici del vecchio *Striker '95*? Vale la pena di acquistarlo (costa relativamente poco) o mi consigli di attendere ancora la tanto sospirata simulazione definitiva?
Oppure mi conviene cercare qualcuno che mi aggiusti l'Amiga 1200 e riesumare i miti del passato: *Goal* e *Sensible*?
Zippi
(Olbia)

Ristrutturare Amiga e far resuscitare gli omini sgambettanti di *Sensibol* e *Goal* mi sembra la soluzione più azzeccata, considerando inoltre che sul sedici bit Commodore puoi anche giocare a *The Manager*, una delle migliori simulazioni manageriali mai realizzate (ci avrò speso senza esagerare sei, settemila ore qualche anno fa).
Le pretese assurde di Telepiù per il Telecalcio criptato rendono ancora più insostenibile l'assenza di un gioco di calcio per PlayStation veramente soddisfacente.
Dei titoli che hai citato, *Adidas Power Soccer* è il migliore, ma solo perché la concorrenza è assolutamente inesistente: sarebbe come a dire, la Germania ha vinto gli Euro '96 solo perché è l'unico pseudo-gigante nell'Europa dei sette nani...

Ciao raga,
complimentandovi con la redazione per l'ottimo lavoro (**Super PlayStation Console** rulla!), vi chiedo un favore, e cioè se potete dirmi quali sono i titoli linkabili per Sony PlayStation.
Inoltre volevo sapere se Sony commercializzerà un joypad analogico come hanno fatto Sega e Nintendo.
Alberto

No problem, bro. I migliori titoli linkabili (ovvero giocabili contemporaneamente grazie al cavetto link che consente di collegare due console a due televisori differenti) sono *Doom*, *Motor Toon GP 2*, *Assault Rigs*, *WipEout*, *Descent*, *Krazy Ivan*. Per quanto riguarda il pad analogico, Sony non ha annunciato nulla di simile. In ogni caso il pad PlayStation è il più comodo in assoluto e non vedo il motivo di rimpiazzarlo.

Caro Matteo,
mi chiamo Ivano e posseggo un Pentium 75 Mhz + Sony PlayStation. Trovo che siano delle ottime macchine da gioco, che offrono un tipo di intrattenimento differente, ma ugualmente coinvolgente. Tuttavia, il PC ha un grande vantaggio su PlayStation, che consiste nella possibilità di usufruire di una serie di data disk che contengono nuovi livelli o missioni per i videogiochi più popolari. Per esempio, Virgin ha commercializzato le *Covert Operations* per *Command & Conquer* e Blizzard ha creato *More War* per il fantastico *Warcraft 2*. Per le console non si può fare altrettanto per problemi tecnici: togliendo un CD dal disc tray per inserire un CD con dati aggiuntivi, la console si resetta automaticamente...
Ivano Ferrina
(Pisa)

Scusa se ho tagliato la tua lunghissima lettera, Ivano, ma il messaggio è comunque chiaro.
Posso solo dirti che diverse software house stanno studiando un modo per introdurre sul mercato l'equivalente console dei data disk. Ocean, ad esempio sta verificando se sia possibile commercializzare i nuovi livelli di *Worms* - *Worms Reinforcements* - direttamente su memory card. In quest'ultimo caso, potrebbe letteralmente nascere un nuovo mercato, quello delle data-cartridge, l'equivalente dei data-disk per PC, il che consentirebbe di accre-

CAPISCI PLAYSTATION?

No? Tranchifanchi. Siamo qui apposta. Se avete qualche dubbio sul vostro passatempo preferito, non esitate a contattarci attraverso lettera, fax, e-mail o telefono. In dettaglio:

LETTERA FAQ - Super PlayStation Console
Futura Publishing
Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (MI)

E-MAIL mbfil@mbox.vol.it

TELEFONO 02/66528334
(mercoledì dalle 15 alle 17per informazioni varie, venerdì dalle 16 alle 18 per trucchi e soluzioni)

FAX 02/665282222

scere sensibilmente la "vita" di un videogioco..

Caro Matteo,
sono un fanatico dei picchiaduro e volevo sapere quando saranno disponibili *Tobal #1* (Squaresoft) e *Street Fighter Alpha 2* (Capcom) per Sony PlayStation. A presto!
Ryu

Quando leggerai questa risposta, entrambi i titoli saranno disponibili nei migliori negozi di importazione.
Il beat'em up Square è stato infatti commercializzato il 2 agosto scorso, mentre *Street Fighter Alpha 2* è uscito la settimana successiva, chiaramente troppo tardi per poter essere recensiti su questo numero di **Super PlayStation Console**. Potrai trovare recensioni complete dei due titoli citati sul prossimo. Garantito.

Ciao emmebieffe,
ti faxo per sapere quando vedremo dosi massicce di rpg in lingua inglese (possibile che per Saturn siano disponibili dozzine di giochi di ruolo e per PlayStation no?!?): aspetto una tua risposta sulle pagine di fuck... pardon, *Faq*.
Gandalf
(Milano)

Dovresti già trovare in giro la versione in lingua inglese di *Beyond the Beyond*. Atlus ha tradotto *Megami Ibunroku Persona*, modificando una serie di parametri quali il look del protagonista (che è diventato inspiegabilmente biondo). L'uscita è prevista per settembre. Se invece mastichi un po' di giapponese, dovresti già trovare titoli attesi come *Arc The Lad 2*, *Vandal Hearts* e *Legends of Ogre Battle*.

Matteo, avrei un problema. Io vorrei acquistare una Playstation, ma un negoziante di PC mi ha consigliato di aspettare in quanto, secondo lui, sta uscendo una Playstation con CD-ROM a 4x. Francamente, altri rivenditori mi hanno risposto picche ! Puoi darmi un aiuto? Grazie.
Carlo Fiorani
c.fiorani@mago.agonet.it

La voce che Sony avrebbe intenzione di commercializzare una PlayStation dotata di un lettore cd-rom 4X e di una memoria video estesa circola già da qualche tempo, ma - sino a oggi - non è arrivata alcuna conferma ufficiale.
In ogni caso, sono veramente pochi i giochi PlayStation che richiedono "lunghi" caricamenti, per ciò se fossi in te non mi preoccuperei.

Caro Matteo,
sul numero due di **Super PlayStation Console** avete pubblicato la notizia che Sony Computer Entertainment of Japan introdurrà sul mercato una serie di titoli budget. Sony Electronic Publishing intende seguire l'esempio della filiale nipponica?
Anonimo

No, almeno per il momento. La collana di giochi budget (nota come *Playstation The Best*) è stata lanciata in Giappone a partire dal 12 luglio. Titoli come *The Lad*, *Tohshinden 2 Plus*, *Combat Ace*, *King's Field II* e molti altri, sono stati re-introdotti al prezzo di 2800 yen, meno di quarantamila lire. Davvero niente male...

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

VENDITA E NOLEGGIO VIDEO GAMES
• TITOLI PLAYSTATION •

PLAYSTATION PAL TEL.
FORMULA 1
DIE HART TRILOGY
SOUL EDGE
SAMPRAS EXTREME
X-MAN
KING OF FIGHTER 95
NAMCO MUSEUM V.3
PROJECT OVERKILL
FATE TO BLACK
ONSIDE SOCCER
IMPACT RACING
OVER BLOOD
CREATURE SHOCK
SCORCHER
TUNNEL B1

ACTION REPLAY
MEMORY CARD 120 GAMES
PS ARCADE

DISPONIBILI TITOLI PER:
SUPERNINTENDO
MEGA DRIVE - 32X -
GAME BOY - 3DO -

NINTENDO 64 USA TEL.

PER I TITOLI NON
IN LISTINO TELEFONARE

VENDITA E RITIRO
DELL'USATO

SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA

PLAYWORLD

Oltre ai duecento titoli presentati per Sony PlayStation all'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles lo scorso maggio e ai centocinquanta in display al PlayStation Expo '96 di Tokyo che si è tenuto a giugno, nelle ultime settimane sono stati annunciati almeno un centinaio di nuovi prodotti per il 32-bit Sony. Per non perdersi nel marasma videoludico, Matteo Bittanti ha passato in rassegna i migliori titoli per PlayStation previsti da qui a Natale...

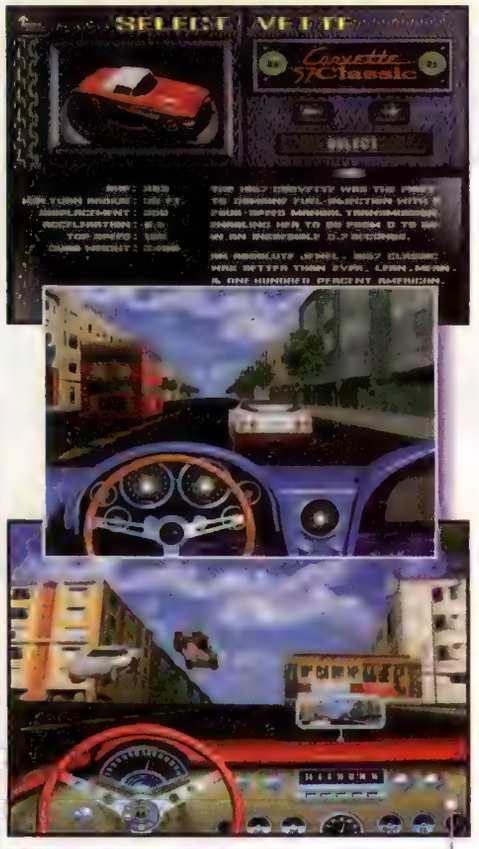
PROJECT X 2
(TEAM 17)

Dopo un brillante inizio (**Raiden Project** di Seibu), la vena degli sparatutto per PlayStation si è inaridita paurosamente. Temevamo già che si ripetesse il pattern seguito dal Super Famicom: qualche ottimo titolo targato Capcom e Konami, poi... il buio. Fortunatamente, l'imminente futuro riserva piacevoli sorprese per gli estimatori degli shoot'em up. con un certo entusiasmo che vi presentiamo **Project X2**, il sequel dell'eccellente sparacchino dei Team 17 per Amiga e PC. La versione PlayStation, prevista per novembre, vanta uno scrolling verticale ed orizzontale e si propone di sfatare il mito che il 32-bit Sony è incapace di gestire la grafica bidimensionale. Rimandandovi a una prossima anteprima corposa vi invitiamo a dare un'occhiata a queste promettenti immagini...

DELLA VECCHIA SCUOLA?

VETTE
(SPECTRUM HOLOBYTE)

Dagli stessi autori di **Top Gun: Fire at Will** (recensito sul prossimo numero di **SPC**) arriva **Vette: San Francisco Thrills**, una simulazione di guida che si rifà in modo abbastanza evidente a **The Need For Speed** di Electronic Arts (segnaliamo che è disponibile la versione *Special Edition* per PC. L'edizione PlayStation non è ancora stata confermata). L'aspetto della simulazione in **Vette** è chiaramente preponderante rispetto a quello arcade, ma, come potete vedere da queste immagine, la spettacolarità dell'azione non è stata sacrificata. Inseguimenti mozzafiato per i saliscendi di San Francisco, come in *Jade* di William Fredkin.



SUPERSTRADE DELLA CALIFORNIA CON VETTE DI MICROPROSE.

LA MACCHINA? VAVAVUMA!
DA SEDICI A TRENTADUE BIT IL PASSO E' BREVE

Due autentici best-seller a sedici bit si apprestano a bissare il successo su PlayStation. Si tratta di **Micro Machines 3** (Code Masters) e **Street Racer X-Treme** (UbiSoft).
Del primo potete leggere tutto a pagina 36 di questo numero di **SPC**, mentre per quanto riguarda il titolo d'oltralpe possiamo darvi un paio di notiziole in anteprima: sviluppato ancora una volta da Vivid Image, il mix tra **Super Mario Kart** e **Street Fighter** vanta una modalità di gioco a otto players, animazioni da 60 frames al secondo, effetti speciali di ottima fattura, otto differenti personaggi, replay, quattro modi di gioco differenti.
Street Racer Deluxe sarà disponibile a novembre.

MICRO MACHINES 3 DI ALTRA SCUOLA.

ABOVE THE RIM

PALLACANESTRO SU PLAYSTATION

La domanda è una sola: c'è spazio per un'altra simulazione di basket sul mercato dopo **Total NBA**? La simulazione di basket Sony ha settato uno standard che molti ritengono assolutamente ineguagliabile. Ma i veri estimatori ludici non danno mai nulla per scontato e sono consapevoli che, in questo settore, i paradigmi sono quanto di più effimero possa esistere. Siamo quindi impazienti di vedere la nuova versione di **In The Zone**, che Konami ha annunciato per la fine dell'anno. Nelle prossime settimane, inoltre, arriveranno altri due titoli cestistici da Acclaim. Il primo è **NBA Jam Extreme**, nuovo update della serie di **NBA Jam**. Due-contro-due come vuole la tradizione, 30 tipi di schiacciate differenti, commento in tempo reale di Marv Albert. Ma non è finita. E' noto che i prodotti di successo generano una serie di spin-off e **NBA Jam** non sfugge alla regola. In arrivo infatti **Space Jam**, la versione "cartoon" di **NBA Jam** (se i giapponesi superdeformano, gli americani cartoonizzano). Se amate il basket e i personaggi della Warner Bros, avete trovato il vostro gioco. Oltre ad essere uno spin-off, ***Space Jam*** è anche un tie-in: il film interpretato da Michael Jordan e Bugs Bunny è uscito sugli schermi americani qualche mese fa. Ma nell'ambito delle simulazioni di basket bidimensionali, il titolo da battere sarà **NBA HangTime**, un basket two-on-two targato Williams. US Gold sta terminando **Dream Team Basketball** mentre Virgin Interactive ha annunciato per i primi mesi del 1997 il sequel di un titolo mai uscito (!): **Hoops 2**. Mindscape è al lavoro su **NCAA Basketball: Final Four '97**, che permette di seguire l'azione da un numero impressionante di prospettive differenti. La vera partita comincia solo ora.

NBA HangTime Williams fa sul serio!

NCAA Basketball di Mindscape

NBA Jam Extreme il follow-up di NBA Jam T.E.!

Space Jam quando il basket incontra i cartoni animati!

KICKSTART
SHOP AND MAIL
Videogames & Culture

PUNTO VENDITA IN VIA ROMA 34/D A TROFARELLO (TO)

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON SPEDIZIONI VELOCI ED IMBALLAGGI SICURI

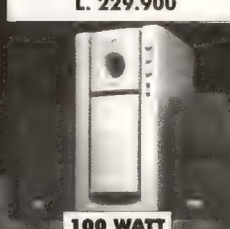
Tel: 011/6496182 * 6498494 Fax 011/6496178
VIENI A TROVARCI OPPURE TELEFONA !

TUTTI GLI ARTICOLI SONO ORIGINALI E GARANTIT
Per i prezzi delle consoles telefonare...

BIOHAZARD PAL	L. 99.000	CAVO LINK	L. 39.000
KING OF FIGHTERS 95	TEL.	CAVO SCART RGB	L. 39.000
TRIPLE PLAY USA	L. 125.000	CAVO RF ANTENNA	L. 29.000
SILVERLOAD USA	L. 124.000	VOLANTE +	
INTL TRACK & FIELD	L. 109.000	PEDALIERA E CAMBIO	L. 139.000
WORMS USA	L. 115.000	CHIP ADATTATORE UNIVERSALE	
GUNSHIP 2000 USA	L. 109.000	CON MONTAGGIO	L. 139.000
SIM CITY 2000 USA	L. 109.000	JOYPAD NEGCON	L. 99.000
SPACE HULK USA	L. 125.000		
SAMURAI SHODOWN 3	TEL.		
GOTHA 2	TEL.		
POPOLO CROIS	TEL.		

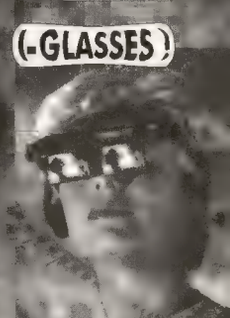
DAI VOCE ALLA TUA PLAYSTATION !
LE MIGLIORI CASSE ACUSTICHE AL MIGLIOR PREZZO
DA 10, 15, 25, 50, 70, 80 E 100 WATT !!

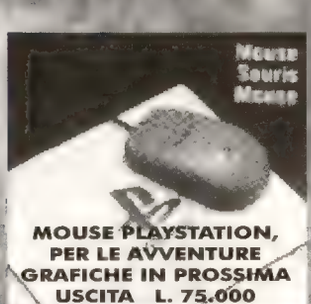
10 WATT L. 39.900
15 WATT L. 49.900
25 WATT L. 99.900
50 WATT L. 139.900
70 WATT L. 259.900
80 WATT L. 299.900
100 WATT L. 329.000
PIANO 50 WATT CON SUBWOOFER L. 229.900



100 WATT

(-GLASSES)





MOUSE PLAYSTATION, PER LE AVVENTURE GRAFICHE IN PROSSIMA USCITA L. 75.000

SPECIALIZED JOYSTICK ASCIIWARE L. 119.000

PER L'IMPIEGO RIVOLUZIONARIO DI: TV, VIDEOREGISTRATORE, CD ROM, CONSOLES SONY, SEGA, NINTENDO.

PER PC L. 2.450.000
PER VCR, CONSOLE E TV L. 1.570.000

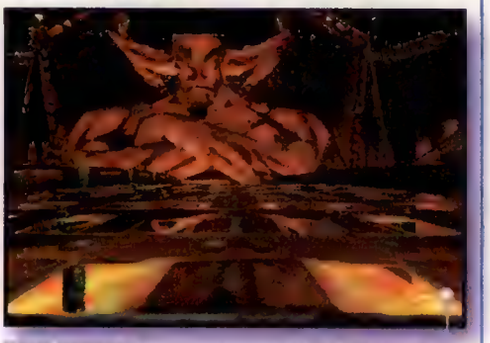
I prezzi possono variare senza preavviso * diciture e marchi appartengono ai legittimi proprietari * i prezzi sono I.V.A. compre

WIPEOUT, QUESTO SCONOSCIUTO...

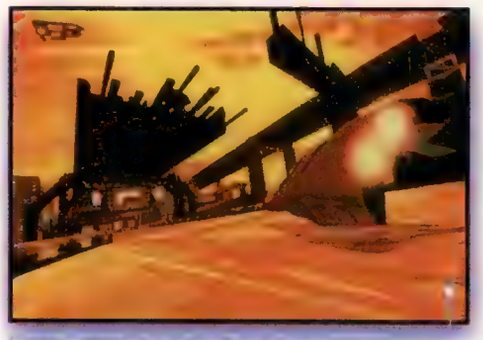
RACING GAMES FUTURISTICI

La corposa anteprima di **WipEout 2097** parla da sé: i racing game futuristici rappresentano ormai una fetta rilevante del mercato videoludico PlayStation. Non sorprende, quindi, che gli epigoni e i cloni del favoloso racing Psygnosis previsti nei prossimi mesi siano un godziliardo e mezzo. In questa sede, ci limitiamo a segnalare i più appetibili. **Red Asphalt** (Interplay) è il sequel ufficiale di **Rock'n'Roll Racing**. Il gioco vanta dodici circuiti e una grafica davvero sensazionale. **Hard Boiled**, invece, è il risultato della collaborazione tra Cryo, uno dei migliori team di sviluppo transalpino e Dark Horse Comics. **Hard Boiled** è un gioco di corsa tridimensionale che cita molto da **WipEout**. **Tunnel B1** (Ocean) è invece il primo prodotto dei tedeschi Neon. L'ultimo arrivato è il promettente **Road Rage** (Konami), che si ispira direttamente al velocissimo coin-op **Speed King**.

Tunnel B1



Red Asphalt



GOSSIP

PETTEGOLEZZI VIDEOLUDICI

▶ Si vocifera che la versione coin-op di **Tekken 3** sarà basata su una versione upgradata del System 11, attualmente definita System 12.
La notizia che circola in queste settimane è che la versione PlayStation potrebbe essere commercializzata assieme a un upgrade hardware che garantirà una altrimenti impossibile riproduzione perfetta dell'arcade... Ulteriori info sul prossimo numero.
▶ **Bio Hazard 2** (aka **Resident Evil**) è previsto per i primi mesi del 1997 in Giappone. Secondo alcune indiscrezioni, la nuova versione avrà un look più "americaneggiante" rispetto al primo episodio. Qualunque cosa voglia dire... L'uscita della versione PlayStation di Castlevania è stata posticipata ai primi mesi del 1997. Pare che Konami abbia riprogrammato da zero il primo episodio a 32-bit della popolare saga...
▶ Datel ha annunciato una nuova versione di *Action Replay* per PlayStation che includerà un cavo di collegamento PC e consentirà di creare autonomamente codici e cheat modes dei titoli per PlayStation. La Action Replay della nuova generazione costerà 50 dollari e sarà disponibile tra qualche settimana.
▶ Si vocifera che Sony Computer Entertainment of Japan avrebbe cancellato l'uscita di almeno settanta titoli sviluppati da terze parte perché "qualitativamente inferiori allo standard".
Le terze parti ritengono che il "controllo" esercitato da SCEJ, in particolare per ciò che concerne la decisione di ridurre drasticamente i titoli bidimensionali per PlayStation, sia assolutamente inaccettabile.
Pare che Vic Tokai e Capcom abbiano addirittura minacciato di abbandonare il mercato PlayStation...
▶ In compenso, pare che nel tentativo di migliorare la qualità dei giochi PlayStation, Sony avrebbe rilasciato agli sviluppatori le specifiche tecniche del *GTE Geometry Engine* (fino a oggi, solo Namco aveva completo accesso alle librerie grafiche PlayStation).
Se Sega invia gli aggiornamenti del sistema operativo di Saturn agli sviluppatori ormai da tempo, Sony ha sempre mantenuto uno stretto riserbo sulle caratteristiche hardware di PlayStation.

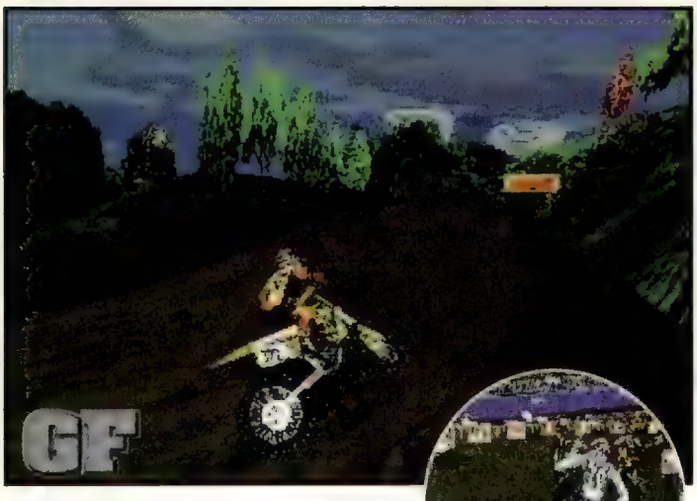
VIRGIN ALL'ASSALTO

LINE-UP INVIDIABILE

L'etichetta di Kengsington ha annunciato una serie di nuovi prodotti per PlayStation. Sean Brannan, managing director di Virgin Interactive, ha affermato che il 1996/97 sarà l'anno del 32-bit Sony. *"Negli ultimi anni abbiamo dimostrato che siamo in grado di conciliare radicali innovazioni tecnologiche con giocabilità vincente, offrendo prodotti all'avanguardia. E' stato così per PC e siamo certi di ottenere analoghi risultati su PlayStation"* ha commentato Brennan. La line-up PlayStation di Virgin è impressionante, ma *"quello che conta non è la quantità* - ha aggiunto saggiamente Sean - *ma la varietà e la qualità del software"*. Per gli amanti delle simulazioni calcistiche Virgin introdurrà **4-2**, sviluppata dagli Arc Development (gennaio 1997), **Kick Off '96** (Anco, dicembre) e l'atteso **Player Manager 2** (Anco, ottobre), quest'ultima una simulazione manageriale. Altri titoli appetitosi sono **Agent Amstrong**, già soprannominato *"Commando 3D"* (estate '97), un remake tridimensionale del celebre shoot'em up Capcom, **Heart of Darkness** (Amazing Studios, estate '97), **Dead Space** (Radical Entertainment, settembre '97), **Powerplay Hockey '97** (sequel dell'omonimo titolo recensito due mesi fa) e **Grid Runner** (remake del vecchio coin-op).
Anteprime estese di ogni singolo prodotto a partire dal prossimo numero di **Super Playstation Console**.

VMX RACING
(PLAYMATES)

Oltre all'attesissimo **Burning Road**, Playmates Interactive ha annunciato **VMX Racing**, una simulazione di motocross che si pone come naturale antagonista di **Jet Moto** (aka **Moto X**, presentato su **Super PlayStation Console** 1). Il gioco vanta una splendida grafica 3D in real-time, un soundtrack rock composto dal grande Tommy Tallarico e da Mike Cihak. Otto differenti percorsi (indoor e outdoor) + 2 bonus tracks, otto motociclette, uno o due giocatori. La beta che abbiamo visionato ci ha veramente impressionato. E' persino possibile selezionare la visuale di gioco preferita: sono disponibili quattro prospettive differenti (prima persona, da dietro, da una certa distanza e da molto lontano). Come potete vedere da queste immagini, la grafica del gioco è ad altissimi livelli e l'assoluto realismo delle animazioni fanno di **VMX Racing** uno dei titoli più attesi per Sony PlayStation, previsto per Natale.



LO SPETTACOLARE VMX RACING DA PLAYMATES

NASCAR RACING
(SIERRA)

Eccovi le ultimissime immagini di **Nascar Racing**, il primo titolo targato Sierra Online per Sony PlayStation. Il racing vanta due modalità di gioco: arcade e simulazione. Nella prima, il metodo di controllo è limitato ai comandi principali, mentre nelle modalità simulazione, ogni dovete tenere in considerazione singolo aspetto (dal tipo di gomme alla benzina). La corretta configurazione di parametri quali l'inclinazione angolare dello spoiler, le caratteristiche del motore e l'aereodinamicità della vettura, sono essenziali per terminare con successo le gare. **Nascar Racing** è compatibile con il volante MadKatz. Purtroppo, non è stata inserita l'opzione link-up.

NASCAR RACING: IL RIVALE DI FORMULA 1.

GOLDEN GATE EXPORT CO. INTERNATIONAL

SUITE C, 7 LEONARD STREET
LONDON EC 2A 4AQ ENGLAND U.K.

TEL/FAX(ENGLAND):0044-151-4953767(24 ORE AL GIORNO)
TEL.(ITALIA):0348-2624148(CONTINUATO)

PREZZI VANTAGGIOSI PER COMMERCIANTI
IMPORTAZIONE DI VIDEOGIOCHI E DI CONSOLES DI OGNI TIPO,PROVENIENTI DA OGNI PARTE DEL MONDO A PREZZI COMPETITIVI:
PSX CD-------CHIAMARE(OFFERTA COMMERCIANTI)
SATURNCD---CHIAMARE(OFFERTA COMMERCIANTI)
PSX CHIP(PER TOTALE COMPATIBILITA)
NINTENDO 64
SONY PSX MEMORY CARD
SONY PSX CAVO RGB
SONY PSX JOY PAD
SEGA SATURN JOYPAD
MAGIC CARD ADATTATORE(SATURN)
*********E MOLTI ALTRI PRODOTTI DISPONIBILI*********
-RICHIEDERE LISTINO COMMERCIANTI
AL N° FAX SOPRAINDICATO

TUTTI I PREZZI SONO COMPRESI DI TRASPORTO IN OGNI PARTE D'ITALIA

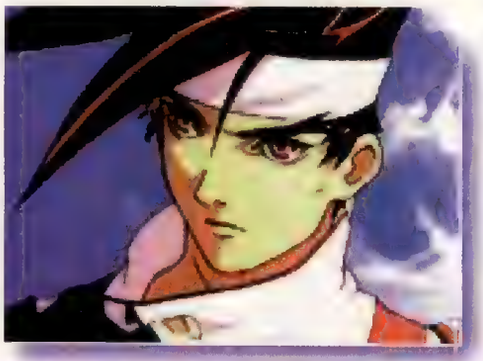
PER ULTERIORI INFORMAZIONI RIGUARDO AI PREZZI ED ALLE MODALITA DI PAGAMENTO TELEFONATE AL NUMERO PER L ITALIA(0348-2624148)

TUTTI I NOMI ED I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI.

BIG IN JAPAN

Sembra che ormai in Giappone si sia creato un legame inscindibile tra anime e videogiochi. A riprova di ciò in questi mesi sono uscite numerose serie animate dedicate ai giochi di maggiore successo mentre, in campo videoludico, sono stati annunciati numerosi tie-in ispirati alle più seguite produzioni animate e cartacee prodotte in terra nipponica. Che sia l'inizio di una nuova era?

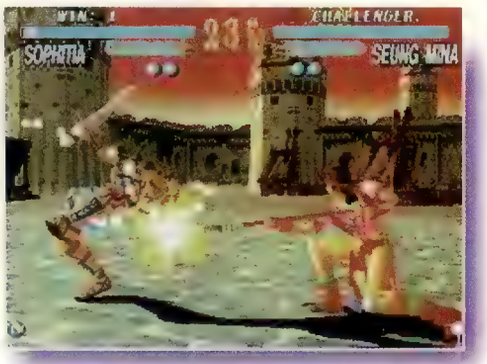
Quale può essere la ragione di questa tendenza del mercato? Beh, innanzitutto quelle che un tempo erano semplici software house ora sono diventate potenti multinazionali in grado di costruire immani parchi-giochi a paragone dei quali la produzione di una serie animata è ben poca cosa. Inoltre numeosi autori di fumetti e character designer di successo hanno scoperto che si guadagna molto di più realizzando personaggi per videogiochi piuttosto che manga ed anime. Inoltre anche numerose case editrici che pubblicano fumetti di successo hanno capito quanto possano rendere le versioni videoludiche delle loro opere e, di conseguenza, si sono affrettate a realizzare studi multimediali la cui capacità di sfornare videogiochi di qualità non sempre è all'altezza del titolo che gli viene proposto di realizzare.



DUEL SAVE DI TOSHINDEN, IL MOMENTO SUCH È STATA ANNUNCIATA ANCHE UNA VERSIONE PER IL MERCATO OCCIDENTALE.

GHOST IN THE SHELL DIMOSTRERÀ LA SUPERIORITÀ DI PARTE DI SHIROW DELLA VERSIONE VIDEOLUDICA DEL SUO AMATO ANIME GRAZIE ALL'ESPERTO TOCCO DI UNA DELLE PIÙ VALIDE PROGRAMMATRICI GIAPPONESI.

Creare un anime dedicato ad un videogioco o viceversa è ormai parte integrante delle operazioni di merchandising che le grandi case di produzione di videogiochi e le case editrici attuano per guadagnare il più possibile da una singola idea geniale avuta da un loro autore, come del resto avviene da tempo anche in altri campi.
Tralasciando temporaneamente il discorso sulla legittimità di questo genere di operazioni (che potrebbe essere un argomento interessante da dibattere nelle pagine di **Playground**) concentriamoci su ciò che più ci interessa, ovvero che cosa le suddette case hanno in serbo per noi nei mesi a venire.
Iniziamo con le conversioni in animazione cominciando con *Battle Arena Toshinden,* diventato una mini-serie composta da due OAV in vendita al momento solo in Giappone al costo di 5.800 Yen l'uno. Diretti dallo stesso Masami Obari, responsabile della regia della versione animata di *Fatal Fury*, godono di un completo restiling dei personaggi, realizzato per meglio essere trasposti in animazione.
Passiamo ora al colosso Sega che ha prodotto un OAV dedicato ad uno dei suoi titoli Saturn più venduti: *Panzer Dragoon Zwei*. La storia vede Kyle andare in soccorso di una ragazza cieca di nome Alita rapita dall'Impero: naturalmente i veri protagonisti dell'anime saranno i draghi e le loro emozionanti battaglie aeree. Character e mecha design sono a cura di Atsushi Takeuchi mentre la regia è di Shinji Takagi.
In casa SNK fervono i preparativi per il lancio di *Gowcaizer*, serie di OAV in due volumi basata sull'omonimo gioco per Neo Geo (previsto anche per Playstation) e diretta ed ideata sempre da Obari.
Passiamo ora ai videogiochi, argomento certo più consono alla nostra rivista, anche se non ci allontaneremo poi molto dal mondo dell'animazione giapponese.
Iniziamo infatti con la conversione videoludica del capolavoro di Masamune Shirow *Ghost in the Shell,* la cui uscita è prevista per la fine di quest'anno. Prodotto dalla Sony e realizzato dallo stesso team di sviluppo responsabile della creazione di *Jumping Flash,* questo titolo consiste in un platform/sparatutto poligonale dalla qualità indubbiamente rara in un tie-in ispirato all'animazione nipponica. Nel gioco, caratterizzato da una storia originale creata appositamente da Shirow, piloterete i mitici Fuchikoma, veicoli robotici simili a ragni dotati di intelligenza propria che normalmente accompagnano i protagonisti del fumetto nelle loro missioni.
Quando si parla di animazione giapponese non si può non parlare dell'universo Gundam che vede aggiungersi, oltre alla nuova serie animata *X-Gundam*, un nuovo gioco dedicato nuovamente alla guerra di un anno, la cui uscita in Giappone è prevista per quest'autunno. Ci troviamo nuovamente di



COME SI EVINCE DALLA FOTO, LA GRAFICA DI SOUL EDGE È PRATICAMENTE IDENTICA ALL'ORIGINALE.

fronte a un simulatore poligonale, sempre prodotto dalla Bandai ma realizzato in America dal californiano Presto Studio. *Gundam 0079: The War For The Earth* sarà in pratica una simulazione arcade con alcune fasi interattive, "alla *Wing Commander*" per intenderci. Il giocatore prenderà le parti di un giovane (Amuro "Peter" Ray?) improvvisamente coinvolto nello scontro tra alcuni Zack e le forze federali di Side 7 e, trovandosi casualmente di fronte al trasporto contenente il Gundam, costretto a difendere la sua colonia dall'assalto dell'esercito nemico. Da qui il gioco si svilupperà seguendo la serie televisiva e proponendoci sia nuovi personaggi che vecchie conoscenze. Caratteristiche interessanti di questo gioco sono l'utilizzo di attori in carne e ossa per ricreare le scene d'intermezzo e il completo ridisegno dei mezzi disegnati ispirandosi al mecha design di *0083* ed *Ottavo Plotone,* così da renderli decisamente più realistici. Inoltre gli sviluppatori hanno annunciato che in caso di successo sperato il gioco verrà convertito anche per altre piattaforme. Il gioco di Gundam definitivo? Beh, dopo la scarsa

GUNDAM 0079 E PROMETTE ANCHE DI ESSERE UNA DISCRETA PROVA ED EVENTUALMENTE PER ALTRE PIATTAFORME SE IL GIOCO AVRÀ SUCCESSO.

LA VERSIONE GIOCO DI GUNDAM 0079 È UN TITOLO PROMETTENTE, ENORMEMENTE ATTESO DAGLI APPASSIONATI DELLA SERIE VISTO CHE È IL PRIMO GIOCO ISPIRATO ALLA SERIE STESSA.

La Ranma 1/2: Battle Renaissance vista nel gioco consente che sia possibile utilizzare anche i colpi speciale portandoci a pensare ad una eventuale somiglianza con Toshinden.

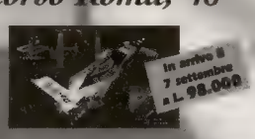
Con il potente incontro tra Battle Dominance hanno anche inserito P-Chan! Se sarà anche possibile combattere con Genma/Panda sarà un vero must per i fan di Ranma.

Grazie alle nuove possibilità offerte dalla Playstation si è deciso di realizzare anche del seguito di Ogre Battle chiamato Tactics Ogre, al momento previsto solo per Saturn.

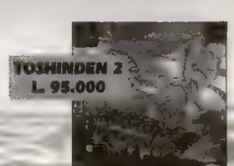
qualità delle ultime produzioni ce lo auguriamo di cuore...
Mentre per i due giochi suddetti siamo stati letteralmente invasi di foto e cartelle illustrative per quanto riguarda l'attesissimo *Ranma 1/2: Battle Renaissance* le informazioni ci vengono rilasciate con il contagocce. L'uscita del gioco in Giappone è prevista per ottobre al costo di 6.800 Yen. Il gioco, come avrete capito, è un picchiaduro ad incontri poligonale nel quale potrete malmenarvi allegramente utilizzando i protagonisti della mitica serie dalla Takahashi terminata con all'attivo ben 34 volumi, oltre che numerosi film, serie ed OAV.
Cambiamo casa editrice e dalla Shogakukan passiamo alla Shueisha che assieme alla Seta e al Bastard Production Committee (fantastico questo nome... NdSimon) si preparano a lanciare a fine autunno un nuovo gioco dedicato al manga realizzato da quel folle metallaro di Hagiwara, *Bastard!* appunto. Ovviamente questa nuova versione videoludica di Dark Schneider e compagni non poteva che essere un RPG, dove utilizzerete un gruppo fisso di quattro personaggi ai quali si aggiungeranno di volta in volta altri membri da una rosa di venticinque. La storia narrata sarà quella ora in fase di pubblicazione in Giappone intitolata *Il Capitolo del Crimine e della Punizione*.
Terminiamo questo numero di **Big in Japan** con due titoli che con l'animazione non c'entrano nulla: il primo è *Ogre Battle* che dopo i successi ottenuti con Saturn e Super Famicom si appresta a entrare nel mondo Playstation. Previsto per novembre, questo titolo è un RPG strategico dotato di una grande giocabilità ottenuta per nulla a discapito della complessità e del realismo.
La versione PS-X manterrà tutte le caratteristiche della prima versione, amplificandole con una grafica più dettagliata e una colonna sonora completamente remixata.
Decisamente più attesa è invece la conversione di *Soul Edge*, lo splendido picchiaduro poligonale Namco la cui data di uscita è prevista per questo novembre. Naturalmente la versione Playstation sarà identica all'originale (che in fondo girava anch'esso su una PS-X) e sarà dotato della solita vagonata di opzioni e tornei che di solito accompagnano i beat'em up poligonali Namco. Il coin-op non aveva convinto tutti a causa della sua semplicità, ma siamo certi che l'eccezionale qualità grafica di questa conversione gli consentirà un successo immediato, come del resto è sempre accaduto con tutti i prodotti targati Namco...

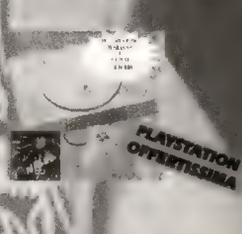
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/606.89.19

Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48



Arcadia del Gioco





PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO ...OFFERTA
ACC JOYPAD PAL ...L. ...69.900
ACC LINK CABLE PAL ...L. ...53.900
ACC MEMORY CARD PAL ...L. ...55.000
ACC MOUSE PAL ...L. ...69.900
ADIDAS POWER SPORT SOCCER ...L. ...95.000
CHRONICIES OF THE SWORD ...TELEFONARE
JAP TEKKEN 2 ...DISPONIBILE
JAP SOUL EDGE ...TELEFONARE
PAL PLAYSTATION
PAL ACTUA GOLF ...TELEFONARE
PAL ACTUA SOCCER ...L. ...79.900
PAL AGILE WARRIOR F. 111X ...TELEFONARE
PAL AIR COMBAT ...L. ...99.000
PAL ALIEN TRYLOGY ...L. ...99.000
PAL ALON IN THE DARK ...OFFERTA
PAL AQUANAUTS HOLIDAY ...TELEFONARE
PAL ASSAULT RIGS ...L. ...79.000
PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL) ...TELEFONARE
PAL BUST A MOVE 2 ...L. ...95.000
PAL CHESSMASTER 3D ...TELEFONARE
PAL CYBERIA ...TELEFONARE
PAL CHRONICLES OF SWORD ...TELEFONARE
PAL D ...L. ...109.000
PAL DARK STALKER ...TELEFONARE
PAL DAWN OF DARKNESS ...TELEFONARE
PAL DESCENT ...DISPONIBILE
PAL DESTRUCTION DERBY ...L. ...88.900
PAL DISCWORLD ...L. ...99.000
PAL DOOM ...L. ...79.900
PAL EXTREME PINBAL ...L. ...96.000
PAL FADE TO BIACK ...L. ...105.000
PAL FIFA SOCCER 96 ...L. ...109.000
PAL FRANK THOMAS BASEBALL ...TELEFONARE
PAL GALAXY FIGHT ...L. ...109.000
PAL GOAL STORM ...L. ...69.000
PAL GT RALLY ...TELEFONARE
PAL GUNSHIP 2000 ...L. ...99.000
PAL HI-OCTANE ...L. ...109.000
PAL HORNED OWI ...TELEFONARE
PAL IMPACT RACING ...TELEFONARE
PAL INCREDIBLE TOONS ...TELEFONARE
PAL JUMPING FLASH ...L. ...69.000
PAL KRAZI IVAN ...L. ...105.000
PAL LOAD RUNNER ...TELEFONARE
PAL LOADED ...L. ...69.000
PAL MADDEN '96 ...TELEFONARE
PAL MAGIC CARPET ...L. ...92.000
PAL MIKIE MANIA
TOPOLINO'S WILD ADVENTURE ...L. ...79.900
PAL MORTAL KOMBAT 3 ...L. ...99.000
PAL MOTO CROSS ...TELEFONARE
PAL NAMCO MUSEUM VOL. 1 ...OFFERTA
PAL NBA IN THE ZONE ...L. ...123.000
PAL NBA LIVE '96 ...OFFERTA
PAL NFL QBC '96 ...TELEFONARE
PAL NHL '96 ...TELEFONARE
PAL OFF WORLD EXTREME ...L. ...69.000
PAL ON SIDE ...DISPONIBILE
PAL PANZER GENERAL ...TELEFONARE
PAL PARODIUS ...L. ...99.000
PAL PHILOSOMA ...L. ...79.900
PAL PGA '96 ...OFFERTA
PAL PSYCHIC DETECTIVE ...L. ...69.000
PAL RAYMAN ...L. ...109.000
PAL RETURN TO ZORK ...TELEFONARE
PAL RIDGE RACER ...L. ...59.000
PAL RIDGE RACER REVOLUTION ...L. ...98.000
PAL ROAD RASH ...L. ...99.000
PAL ROBOPIT ...TELEFONARE
PAL SIDE WINDER ...TELEFONARE
PAL SPACE HULK ...L. ...115.000
PAL SPLIT REALITIES ...TELEFONARE
PAL STARBLADE ALPHA ...L. ...79.900
PAL STREET FIGHTER ZERO ...L. ...109.000
PAL TEKKEN ...L. ...99.000
PAL TEKKEN 2 ...PRENOTAZIONE
PAL THE NEED FOR SPEED ...DISPONIBILE
PAL THEME PARK ...L. ...109.000
PAL TOP GUN ...TELEFONARE
PAL TOSHINDEN ...L. ...69.000
PAL TOSHINDEN 2 ...OFFERTA
PAL TOTAL ECLIPSE TURBO ...L. ...79.900
PAL TOTAL NBA ...L. ...89.000
PAL TRACK & FIELD ...L. ...99.000
PAL TRUE PINBALL ...L. ...109.000
PAL TWISTED METAL ...L. ...89.000
PAL VARUNA'S FORCES ...TELEFONARE
PAL VIRTUAL OPEN TENNIS ...TELEFONARE
PAL WARHAMMER ...TELEFONARE
PAL WAR HAWK ...L. ...89.000
PAL WING COMMANDER 3 ...OFFERTA
PAL WIPE OUT ...OFFERTA
PAL WORLD CUP GOLF ...TELEFONARE
PAL WORMS ...OFFERTA
PAL WRESTLE MANIA ...L. ...89.900
PAL X-COM ...OFFERTA
PAL ZERO DIVIDE ...L. ...109.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

TENKA

SCHEDA TECNICA

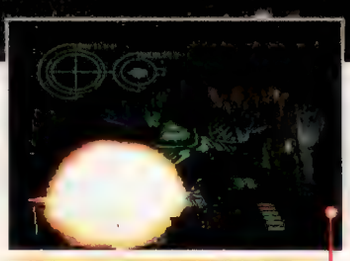
SOFTWARE HOUSE	PSYGNOSIS
DATA DI USCITA	INVERNO
N° GIOCATORI	1
GENERE	SPARATUTTO

I genere degli sparatutto in prima persona resta uno dei più gettonati tra i videogamers e il successo riscosso da *Quake*, il nuovo di interactive development Software (vedere *One-To-One*), lo ribadisce. L'offerta per PlayStation è assolutamente eterogenea: i titoli disponibili spaziano dal filone storico-mitologico (*Hexen*) a quello fantascientifico (*Duke Nukem 3D*). Ma il titolo più atteso in assoluto è sicuramente *Tenka*, l'ultima geniale creazione Psygnosis. La trama è particolarmente cyberpunk: l'edificio sinistro del Governo Mondiale domina le desolate strade di New York. Si racconta che all'interno di quelle mura protette si stiano svolgendo degli esperimenti genetici. Nei panni di Tenka, un membro del gruppo di resistenza militante Twisted Freak, dovrete affrontare i soldati del Governo Mondiale e scoprirne i segreti. Il gioco è stato concepito e sviluppato da Martin Linklater (che non è imparentato con Richard Linklater, il regista di *Prima dell'Alba* e *La Vita è un Sogno*). *Tenka* è una sofisticata avventura dinamica che rappresenta un decisivo passo in avanti nello sviluppo ludico per PlayStation e che ha richiesto oltre due anni di sviluppo. Grazie all'utilizzo di scenari 3D in tempo reale, *Tenka* incorpora spettacolari effetti luce nonché uno dei più sofisticati engine tridimensionali mai visti sul 32-bit Sony.

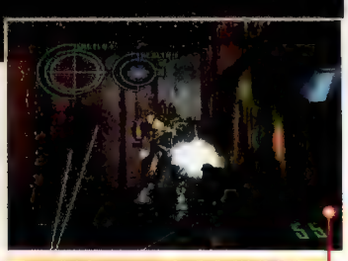
Il gioco è costituito da cinque differenti missioni, ciascuna caratterizzata da uno stile grafico peculiare. Le prime sono relativamente semplici, ma man mano che si procede nell'avventura, gli obiettivi si fanno sempre più articolati (recuperare informazioni top secret, liberare ostaggi etc.).

Tenka include decine di differenti nemici da affrontare, compresi robot e umanoidi (i "bionoidi"). L'arsenale a vostra disposizione è assai ampio: si va dalle armi automatiche, ai laser, ai mini lanciarazzi e ai missili teleguidati. L'elemento esplorativo non è meno determinante rispetto alle fasi puramente arcade. Ogni livello è caratterizzato da decine di enigmi da risolvere che garantiscono un'esperienza ludica impegnativa e piena di emozioni.

A differenza di *Doom* che utilizza un sistema di mappatura delle locazione di tipo bidimensionale, *Tenka* sfrutta un editor tridimensionale che consente la creazione di scenari molto complessi. L'interazione con il fondale è estremamente sofisticato e supera largamente quello del best seller targato id software. Torneremo a parlare di *Tenka* sui prossimi numeri di *Super PlayStation Console*.



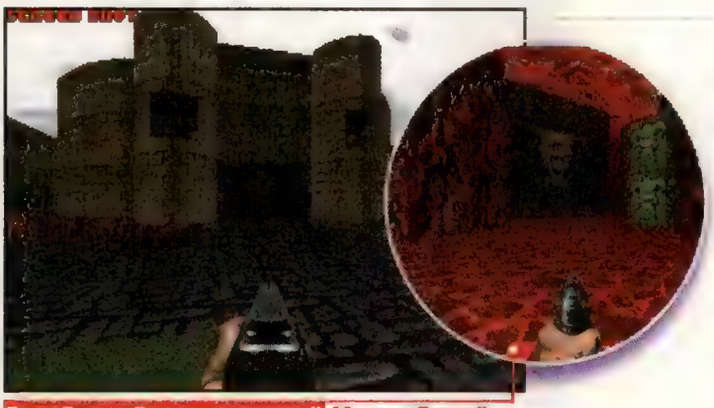
LA LIBERTÀ DI MOVIMENTI OFFERTA DA TENKA È INCREDIBILE



I BIONOIDI SONO INTERAMENTE COSTITUITI DA POLIGONI.

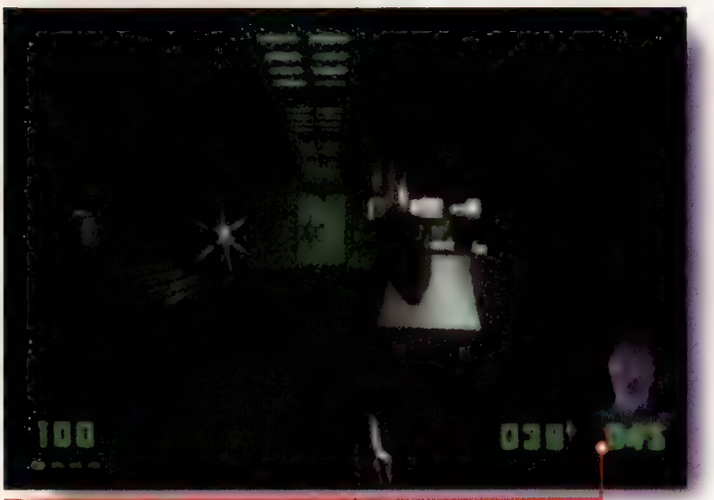
DOOM E I SUOI CUGINI

Questo mese diamo un'occhiata al follow-up di *Doom* per PlayStation, intitolato *Final Doom*. Di fatto, si tratta di una mera estensione (venduta a prezzo pieno, ovviamente), piuttosto che di un nuovo gioco. *Final Doom* include trenta livelli, spettacolari effetti di light sourcing e splatter digitale in dosi massive. *Hexen: Beyond Heretic* è in fase di sviluppo presso gli uffici di Raven Software e sarà pronto per ottobre. *Duke Nukem 3D* (GT Interactive) è stato giudicato dalla critica internazionale almeno una spanna e mezza al di sopra di *Doom* (in effetti, l'engine sviluppato da Ken Silerman è stato lodato persino da Carmack e soci). Della versione PlayStation si stanno occupando direttamente i 3D Realms, che hanno già annunciato *3D Duke Nukem Forever*, l'immancabile sequel (1997). All'inizio del nuovo anno vedremo anche *Rebel Moon Rising* (GT Interactive), un incrocio tra *Doom* e *Space Hulk* del quale si sa ancora poco. *Disruptor*, invece, è il secondo titolo degli Universal Studios Interactive (Crash Bandicoot). Engine 3D particolarmente veloce e animazioni molto sofisticate.



FINAL DOOM: *"MORE OF THE SAME". MA QUEL "SAME" NON BASTA MAI...*

DUKE NUKEM 3D: *DIECI DIFFERENTI ARMI PER TOSTARE GLI ALIENI! MEGLIO DI* **DOOM***? SECONDO NOI SÌ...*



DISRUPTOR: *INIZIALMENTE PREVISTO PER M2, ARRIVA ORA SU PLAYSTATION.*

CRAZY

via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono - Fax 02/2620680

vendiamo per VOI il vostro usato

SONY PLAYSTATION CENTER

vendita computer
e accessori

SONY PSX
L. 449.000

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM

**DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORE**

TOMB RAIDER

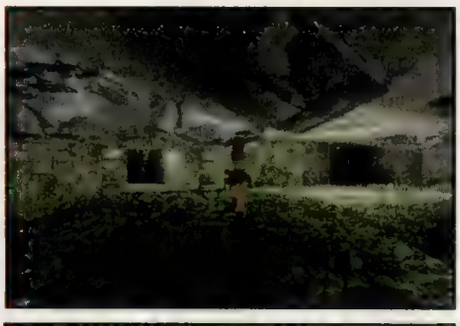
SCHEDA TECNICA

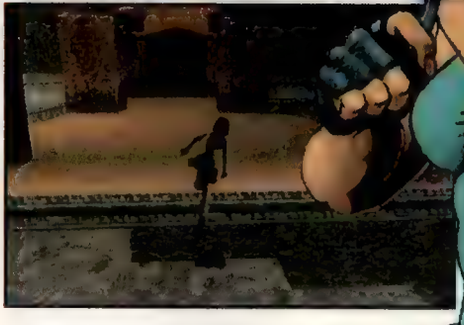
SOFTWARE HOUSE	CORE DESIGN
DATA DI USCITA	OTTOBRE
N° GIOCATORI	1
GENERE	AVVENTURA

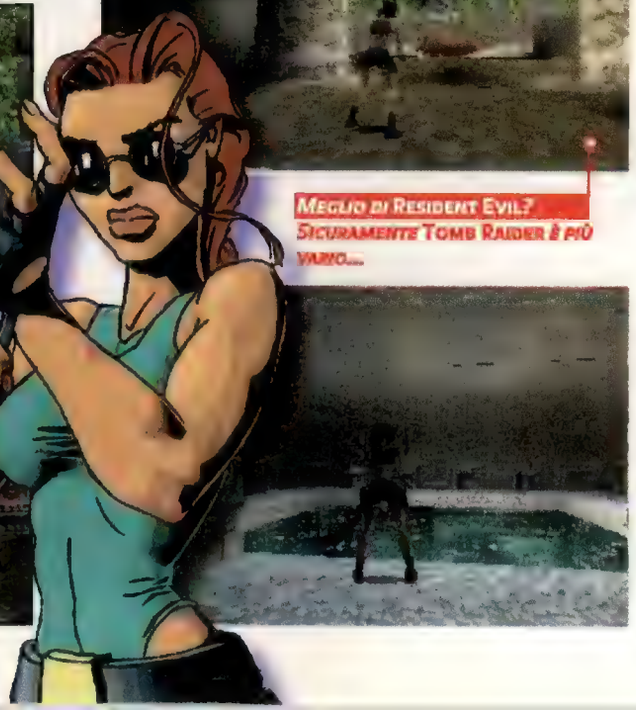
L'influenza della trilogia filmica di *Indiana Jones* è evidente nella produzione ludica più recente: che si tratti di guidare un carrello da miniera (vedi *Cheesy The Mouse* e un miliardo di altri platform games) oppure evitare palle rotolanti e frecce acuminate (*Crash Bandicoot*, ma anche *Super Mario 64*), i momenti più emozionanti del film di Spielberg ricorrono con sospetta frequenza. Core non si è limitata a prendere qualche spunto, ma ha di fatto tradotto digitalmente il meglio dei topoi jonesiani creando un prodotto assolutamente unico nel suo genere. *Tomb Raider* ha impegnato nove programatori per oltre diciotto mesi e sta entrando ora nella fase finale di sviluppo. La prima peculiarità del prodotto è già presente a partire dal personaggio principale: il protagonista, infatti, non è il classico avventuriero senza macchia, ma uno sprite di "sesso femminile", Lara Croft. Lo scopo del gioco è recuperare un misterioso oggetto sacro, noto come Scion, il cui possesso garantisce l'immortalità e il dominio sul mondo. Il problema è che lo Scion è stato frantumato in tre pezzi, successivamente disseminati in luoghi assolutamente sconosciuti. Il ritrovamento di un antico manoscritto che rivela il nascondiglio dei tre frammenti spinge l'intrepida Lara a partire alla ricerca del prezioso monile. *Tomb Raider* si svolge tra i resti di un antico tempio Inca, in una piramide Egiziana e tra le rovine della civiltà Greca. Dopo *Fade To Black* e *Resident Evil*, *Tomb Raider* conferma che il genere delle avventure dinamiche sta riscuotendo sempre più successo tra gli utenti, probabilmente stanchi di picchiaduro e giochi di corsa stereotipati. Il gioco di Core Design rappresenta un mix tra prodotti assai differenti tra loro come *Prince of Persia*, *Alone in the Dark* e *Doom*. Al momento di andare in stampa, il gioco è completo solo al 60%. In attesa di vedere la versione definitiva di *Tomb Raider*, vi lasciamo a queste splendide immagini...

RESIDENT RAIDER

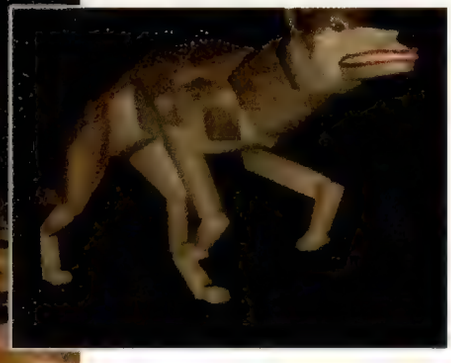
Per accrescere il realismo della simulazione, il team di sviluppo Core ha deciso di ricostruire locazioni "autentiche", documentandosi con i saggi dei più celebri archeologi.
Gli scenari di *Tomb Raider* sono stati pianificati da Heather Gibson e Neil Body che, con certosina pazienza, hanno passato intere giornate a ricreare su schermo intricati geroglifici egiziani e dettagli relativi a colonne, capitelli e frontoni. Il livello Inca si svolge in un tempio situato nelle foreste pluviali peruviane. Qui Lara dovrà confrontarsi con splendide cascate, caserme abbandonate, templi dove venivano effettuati sacrifici umani per finire nella sala del Re, all'interno della quale è nascosta la prima parte dello Scion.
Lo stage Greco ricrea il design classico delle imponenti colonne e dei mosaici su pareti e pavimenti. L'azione quindi si sposta in antiche e polverose librerie debordanti di papiri. Si passa poi a saune e colossei, alla ricerca del secondo frammento dello Scion. Il terzo e ultimo livello del gioco si svolge in una misteriosa piramide egiziana, che si dice contenga il pezzo finale del prezioso monile. La piramide, fatta edificare dal malvagio faraone Akhenaten, contiene una serie di mortali insidie che renderanno sicuramente più difficile, ma anche più interessante, la vostra ricerca.





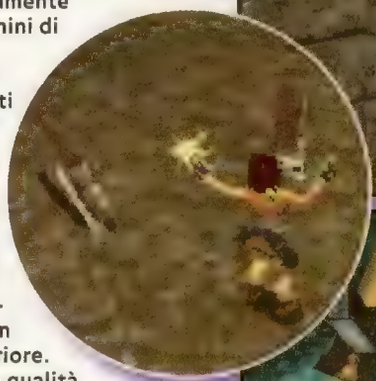


MEGLIO DI RESIDENT EVIL? *SICURAMENTE TOMB RAIDER È PIÙ VARIO...*



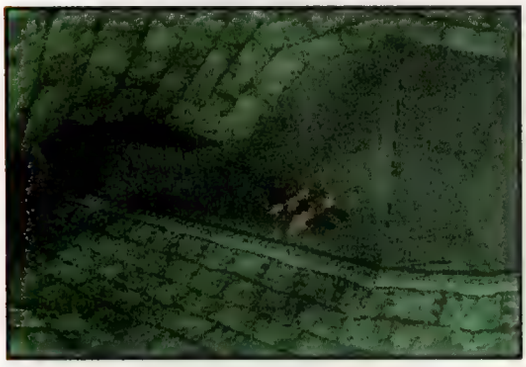
ANIMAZIONI SPETTACOLARI

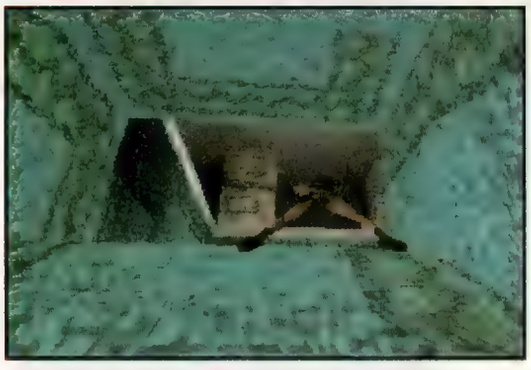
Tomb Raider fa uso di alcune tra le routines di animazione tridimensionali più sofisticate tra quelle viste sinora su PlayStation.
Core Design è stata in grado di ricreare mondi a tre dimensioni assolutamente credibili in quanto a termini di realismo.
La possibilità di visualizzare l'azione da differenti punti di vista contribuisce ad accrescere la spettacolarità del gioco. Ci sono quattro prospettive possibili: una "classica", una "dinamica" (zoom e rotazioni) e due distanziate, per poter cogliere un numero di dettagli superiore.
La velocità del gioco e la qualità delle animazioni rappresentano gli aspetti più eclatanti di *Tomb Raider*, anche se sicuramente non sono gli unici a fare attendere con ansia questo gioco...

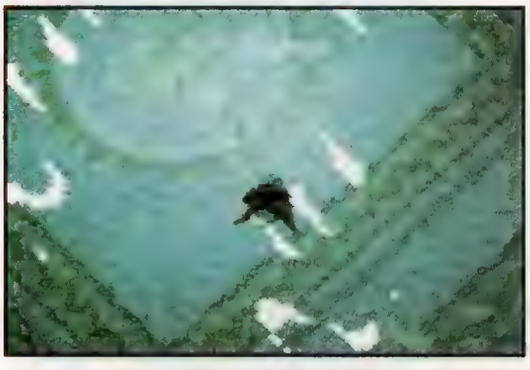


NON BRONTEVI, E' SOLO UN GIOCO...

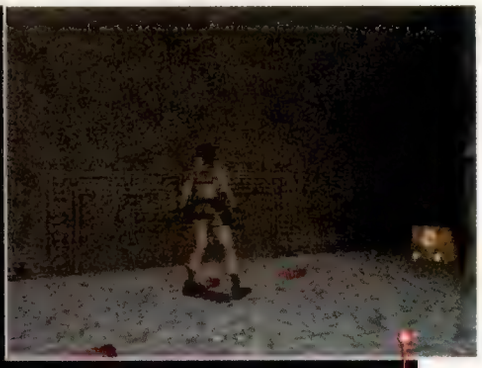
Tomb Raider include anche sezioni interamente subacquee. I recessi più profondi delle catacombe, infatti, sono sommersi e questo non solo richiede notevoli capacità natatorie, ma anche una certa resistenza alle fortissime correnti che rischiano di spingervi contro spuntoni acuminati. Gli effetti di light sourcing delle sezioni subacquee sono assolutamente brillanti e i tunnel ombreggiati a forza di Gouraud contribuiscono a creare un'atmosfera che avevamo incontrato precedentemente solo in *Resident Evil*. Secondo alcune indiscrezioni, *Tomb Raider* dovrebbe includere una quarta sezione, Atlantis, ma al momento la voce non ha trovato alcuna conferma ufficiale. I nostri avversari sono soprattutto bestie feroci come leoni, lucertole giganti, centauri, puma, lupi, serpenti, coccodrilli, gorilla, pipistrelli e molti altri.







LARA È UN'OTTIMA NUOTATRICE, MA È NECESSARIO PRENDERE FIATO DI TANTO IN TANTO...



ALL'INTERNO DELLE CATACOMBE TROVERETE PREZIOSI POWER-UP, MA ANCHE MOSTRI ABERRANTI.

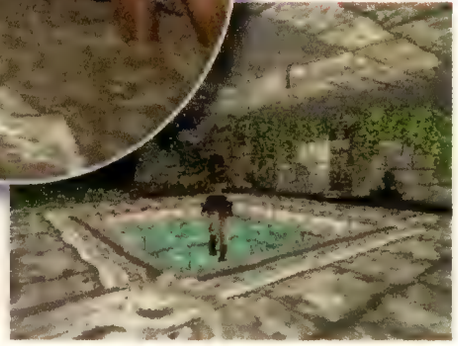
TUFFANDOVI IN ACQUA SCOPRIRETE UNA SEZIONE INEDITA DI TOMB RAIDER.

CROFT, COSE BUONE DAL MONDO

Lara Croft è il risultato dell'aggregazione di oltre 300 poligoni. Il personaggio si muove fluidamente su schermo e la sua agilità è pari solo alla sua grazia. Lara è in grado di compiere una serie di azioni differenti, come saltare, correre, fare piroette in volo, nuotare e, soprattutto, sparare a manetta. Sorprendentemente, i grafici di Core Design non hanno fatto ricorso alle tecniche del motion capture per animare il personaggio di Lara. Al contrario, Tony Gard, responsabile del progetto, ha preferito utilizzare i metodi di animazione tradizionali, in quanto consentono maggiore precisione e controllo.

E se lo dice Tony Gard...

UN PAIO DI COLPI DOVREBBERO BASTARE A STANARE L'ORSO GRIZZLY.



Videogiochi ESSE

Via Libertà,258 (nei pressi della IV traversa destra)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 081/7765611

PLAYSTATION PAL + CD + JOYPAD L. 449.000

DISPONIBILE IL VOLANTE PER PLAY STATION L. 140.000

PLAYSTATION

TEKKEN 2	telefonare
ACTUA SOCCER	L. 65.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 99.000
DEFCON 5	L. 49.900
CYBER SLED	L. 45.000
JUMPING FLASH	L. 45.000
FIFA SOCCER '96	L. 90.000
TOPOLINO MANIA	L. 79.900
ALIEN TRILOGY	L. 90.000
TOSHINDEN 2	L. 99.000
NEED FOR SPEED	telefonare
TRUE PINBALL	L. 90.000
AGILE WARRIOR	L. 95.000
POWER SERVE TENNIS	L. 99.000
ADIDAS PAWER SOCCER	L.99.000
NFL GAME DAY	L. 95.000
NHL FACE OFF	L. 95.000
STREET FIGHTER ALPHA	L. 99.000
CRITICOM	L. 99.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	L. 99.000
TOTAL NBA '96	L. 85.000
OLIMPIC SOCCER	L. 99.000
OLIMPIC GAMES	L. 99.000
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	L. 95.000
RESIDENT EVIL	L. 99.000
F1	L. 99.000

ACCESSORI

ADATTATORE 4 GIOCATORI PER SNES	L. 55.000
CAVO SCART SNES	L. 35.000
CAVO SCART PLAYSTATION	L. 30.000
MEMORY CARD PLAYSTATION	L. 49.000
JOYPAD ORIGINALE PLAYSTATION	L. 62.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI PLAYSTATION	L. 79.900
ALIMENTATORE SUPERNINTENDO	L. 25.000
KIT PULISCI CONSOLE	L. 9.900
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERANINTENDO	L. 23.000
CAVO TV PLAYSTATION	L. 25.000
AMPLIFICATORE PER GAME BOY	L. 12.000
PACCO BATTERIE GAME BOY	L. 35.000
JOYPAD NAMCO PSX	L. 85.000
RACCON 100% ANALOGICO PSX	L. 68.000

NEO GEO CD + GIOCO A SCELTA + 2 JOYPAD L. 350.000

NEO GEO CD

WORLD HEROES 2	L. 40.000
THE KING OF FIGHTERS '94	L. 40.000
WORLD HEROES PERFECT	L. 85.000
MAGICIAN LORD	L. 40.000
VEW POINT	L. 40.000
STREET HOOP	L. 40.000
THE KING OF FIGHTERS '95	L. 85.000
THE SUPER SPY	L. 40.000
TOP HUNTER	L. 40.000
KARNOV'S REVENGE	L. 40.000
SAMURAI SHODOWN 2	L. 40.000
NAM 1975	L. 40.000
ALPHA MISSION	L. 40.000
SAMURAI SPIRITS	L. 40.000
AERO FIGHTERS	L. 40.000
BASEBALL STARS 2	L. 15.000
FATAL FURY SPECIAL KING	L. 40.000
OF THE MONSTERS 2	L. 40.000
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	L. 40.000
ART OF FIGHTING 2	L. 40.000
SUPER SIDE KICKS 2	L. 40.000
RALLY CHASE	L. 40.000
SAMURAI SHODOWN 3	L. 99.000
WIND JAMMERS	L. 40.000
JOY JOY KID	L. 40.000
DOUBLE DRAGON	L. 99.000
WORLD HEROS PERFECT	L. 99.000

SUPER NINTENDO + GIOCO L. 240.000

SUPER NINTENDO

BATTLETOADS AND BATTLEMANIACS	L. 45.000
LEGEND	L. 43.000
KAWASAKI SUPER BIKES	L.120.000
PORKY PIG'S HAUNTED	L. 73.000
YOUNG MERLIN	L. 68.000
YOSHI'S ISLAND	L. 110.000
ZELDA	L. 50.000
CLAYMATES	L. 42.000
CLAY FIGHTER 2	L. 59.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUX	telefonare
ZICO SOCCER	L. 29.900
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 95.000
GHOUL PATROL	L. 59.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 115.000
SPARKSTER	L. 63.000
FIFA 96	L. 96.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 59.000
GOODS	L. 59.000
SUPER BEKID	L. 61.000
SUPER TENNIS	L. 70.000
SUPER MARIO KART	telefonare
DESERT FIGHTER	L. 60.000
CHOPLIFTER 3	L. 60.000
NBA LIVE 96	L. 105.000
KILLER INSTINCT	L. 75.000
ILLUSION OF TIME	L. 53.000
90 MINUTES	L. 99.000
SUPER PUNCHOUT	L. 75.000
INCREDIBILE HULK	L. 52.000
TRUE LIES	L. 49.000
DONKEY KONG 2	L. 110.000
TOY STORY	L. 120.000

ULTRA 64 L. 930.000

DISPONIBILI CARD DA COLLEZION

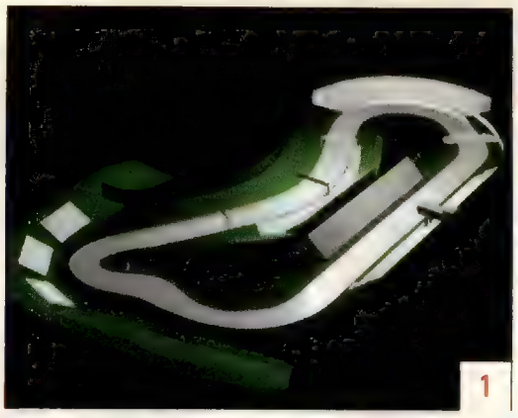
DESTRUCTION

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	PSYGNOSIS
DATA DI USCITA	OTTOBRE
# GIOCATORI	1-2
GENERE	RACING

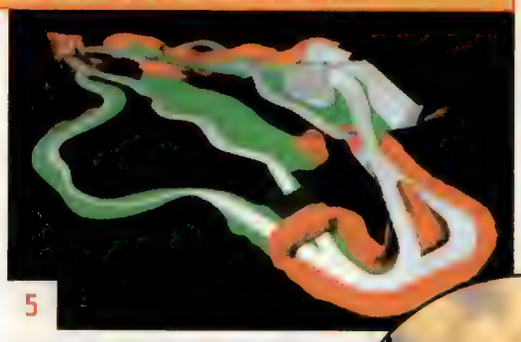
Diciamocelo chiaramente, quando la PlayStation approdò in Europa un annetto fa furono due i titoli che vennero considerati un acquisto essenziale per ogni possessore della console Sony. Si trattava ovviamente di *WipEout* e *Demolition Derby*. Dopo anni nei quali decine e decine di software house avevano continuato a promettere (senza però mai mantenere) titoli basati su motori tridimensionali e una giocabilità degna di tale nome, la Psygnosis era finalmente riuscita a realizzare due giochi che potevano essere considerati qualcosa di realmente innovativo. Ora però, a più di un anno da quei giorni, questi titoli ci appaiano molto meno esaltanti. Erano giochi buoni per quel tempo ma, per quanto interessanti potessero essere, le loro limitazioni e carenze cominciano a farsi sentire in maniera piuttosto notevole. Infatti anche se *WipEout* risulta tuttora un titolo molto divertente (a livello di giocabilità è ancora uno dei migliori titoli mai realizzati per la Play), la struttura di *Destruction Derby* invece appare molto, troppo, limitata e riduttiva. Una volta esaurito l'eccitamento derivante dal poter colpire e fracassare le macchine dei nostri avversari tutto quello che ci rimane non è altro che un discreto gioco di guida che non presenta nessuna caratteristica in grado di differenziarlo dagli altri titoli dello stesso genere usciti in questo ultimo periodo. Tuttavia, nonostante queste lacune, *DD* è riuscito a diventare uno dei prodotti Play più venduti in Inghilterra piazzando la bellezza di 16.000 pezzi e così ora i ragazzi della Psygnosis ed il team di sviluppatori della Reflection si stanno preparando a lanciarne il seguito. Tralasciando per un momento tutte le critiche che abbiamo rivolto alla versione originale, bisogna comunque dire che *Destruction Derby 2* vanta una struttura profondamente differente da quella del suo predecessore, struttura che lo avvicina molto di più a titoli come *WipEout 2097*. Ma quali saranno mai queste differenze? In fondo si tratta sempre di un gioco di guida... Beh ragazzi, giusto per gradire, sappiate che ora le varie piste, oltre a essere molto più larghe, presentano anche una notevole serie di salite e discese, i percorsi risultano molto più vari e definiti, gli incidenti sono più spettacolari e anche il sistema di controllo delle varie vetture è stato completamente rifatto. A voler proprio esagerare si potrebbe quasi dire che l'unica cosa che questo gioco ha in comune con l'originale è solo il titolo visto che, anche per quel che riguarda il codice sorgente, i ragazzi della Reflection hanno deciso di riprogrammare il game da zero sviluppando nuove routine e implementando tutta una serie di elementi che permetteranno al loro titolo di poter rivaleggiare con giochi del calibro di *The Need for Speed* e *Ridge Racer Revolution*, il che credo che possa essere senza dubbio considerato un elemento estremamente positivo!

DERBY 2


1

E' TUTTO MOLTO BELLO...

Andarsi a schiantare contro le altre macchine poteva essere considerata una trovata innovativa, ma le piste presenti nel primo episodio erano troppo strette per consentire al giocatore di raggiungere velocità sufficientemente elevate. Così i ragazzi della Reflection hanno deciso di sviluppare per questo seguito tracciati più lunghi ed ampi, tracciati che per la loro conformazione ricordano molto quelli di *Ridge Racer*. Anche qui i vari percorsi sono stati realizzati utilizzando veri e propri modelli tridimensionali che hanno consentito ai programmatori di inserire una vasta serie di salite, discese e pendenze laterali (modello parabolica). Una delle migliori caratteristiche implementate in questo seguito è costituita poi dalla incredibile serie di incroci multipli che però qui, a differenza di quelli del primo *Demolition Derby*, si svilupperanno anche in altezza grazie a una vasta serie di rampe! Al momento alla Reflection stanno anche lavorando ad un sofisticatissimo sistema di Replay che dovrebbe consentire, non solo di rivedere le azioni da una dozzina di inquadrature diverse, ma di poter persino registrare i nostri incidenti più spettacolari su Memory Card!


5

2

4

3

BIGLIETTI, PREGO!

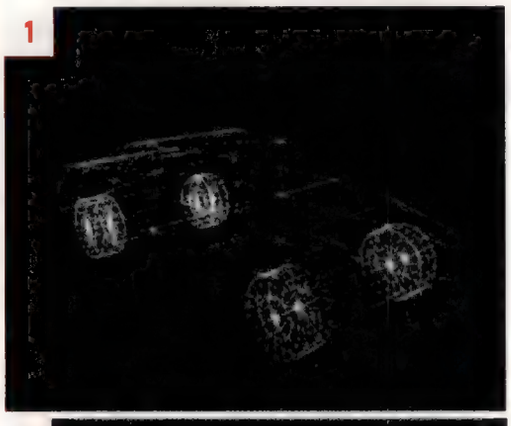
Al momento della nostra visita agli uffici della Psygnosis *Destruction Derby 2* era pronto solo al 60%. L'engine 3D era già completamente funzionante, tuttavia il team di programmatori si trovava ancora impegnato in una fase di lavorazione piuttosto delicata che riguarda principalmente il sistema di rilevamento delle collisioni. Attualmente la versione del gioco da noi visionata vantava la bellezza di 7 tracciati e 4 arene, ma alla Reflection ci hanno assicurato che la versione finale del gioco potrebbe anche includere un paio di piste extra. Inoltre, in aggiunta ai vari salti e cozzamenti, questa nuova versione vanterà anche una serie di elementi ripresi dal primo episodio che ci costringeranno ad affrontare nuovamente strettoie, incroci e una caterva di curve a gomito alquanto insidiose. Per rendere il gioco ancora più spettacolare ed imprevedibile, i programmatori hanno anche aumentato in maniera massiva le possibilità di incidenti implementando una vasta serie di nuovi elementi che vanno dagli incroci multipli a pericolose chicane, da gallerie a salti angolati (che faranno ruotare la vostra macchina in aria) ai quali si aggiungerà poi la possibilità di scegliere diverse strade all'interno di uno stesso tracciato.

UNA VOLTA RIBALTATI PER TORNARE IN GARA DOVRETE FARVI COLPIRE SPERANDO DI TORNARE DRITTI!

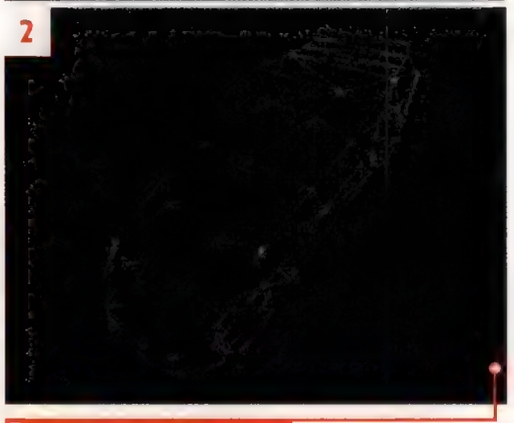
SECONDA MANO

L'obiettivo di base del gioco è rimasto quello di collezionare punti demolendo le macchine avversarie. A livello di opzioni di gioco questa versione 2.0 di *DD* includerà ben tre diverse modalità: la Wrekin' Race, la Demolition Derby e la Stock. La prima opzione non è altro che un combattimento contro la morte, mentre invece la seconda, vi darà la possibilità di smantellare una serie di macchine all'interno di piccole arene. La Stock infine vi permetterà di prendere parte a una corsa vera e propria dove il vostro scopo sarà semplicemente quello di tagliare il traguardo in prima posizione. Una delle novità pió interessanti a livello di struttura di gioco riguarda sicuramente il sistema di controllo delle varie macchine. Oltre ad averlo reso pió sensibile e preciso, i programmatori hanno anche implementato un nuovo sistema di "sospensioni intelligenti" che ha consentito loro di riprodurre in modo ancora più realistico il comportamento tenuto dalle vetture nei vari istanti della corsa. Grossi passi in avanti sono stati fatti anche per quel che riguarda l'aspetto grafico dei vari bolidi. Infatti mentre le macchine usate nel primo episodio era abbastanza piatte e squadrate, in *DD2* i ragazzi della Reflection, grazie ad un sapiente uso del Goraud Shading, sono riusciti ad accentuare in modo ancora più marcato le zone danneggiate dei vari veicoli rendendo così i vari bolidi molto pió definiti e ricchi de dettagli.

1



2



ECCO A VOI UNA BELLA IMMAGINE IN WIREFRAME DEI VARI BOLIDI. SECONDO VOI QUANTI POLIGONI AVRANO UTILIZZATO PER FARE I CERCHIONI?

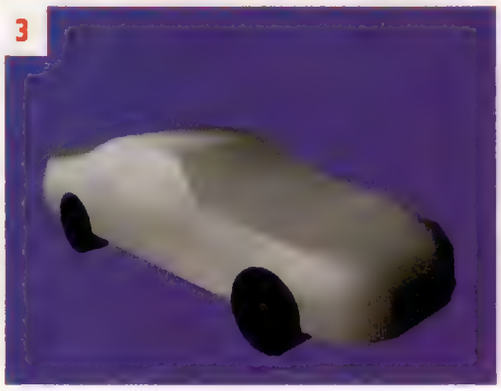
LA RUOTA DELLA FORTUNA

La Psygnosis è sempre stata famosa, oltre che per la buona qualità dei suoi prodotti, anche per la gran quantità di controller (joypad, volanti,mouse...) supportati dai suoi prodotti e, per rendere omaggio a questa loro tradizione, *Destruction Derby 2* sarà compatibile anche con il NegCom della Namco e il Mad Catz. Anzi, sembrerebbe che quest'ultimo sistema sia il controller ideale vista la capacità delle vetture di curvare descrivendo raggi di sterzata di ampiezza diversa. Purtroppo però, a causa della complessità della grafica e all'elevato numero di poligoni presenti, l'opzione a due giocatori sarà disponibile utilizzando solo ed esclusivamente tramite il cavo di link.

LA RUOTA DELLA SFORTUNA

Il parlato presente nel primo *Destruction Derby* si limitava ad un attore inglese che, di tanto in tanto, si esibiva in vocalizzi del tipo "Wow! What a smash!" ogni qual volta la nostra macchina entrava in contatto con i bolidi avversari. Per quel che riguarda invece le sintesi presenti in *DD2* i ragazzi della Reflection si sono avvalsi della preziosa collaborazione di Paul Page, famosissimo commentatore americano noto nel suo paese per le telecronache della Indy 500 e della Daytona 500 sulla NBC.
Oltre a ciò le varie sintesi saranno anche accompagnate da una fantastica colonna sonora rockeggiante alla quale si sovrapporranno i rombi dei motori che, tanto per cambiare, sono stati realizzati utilizzando dei campionamenti presi da macchine vere e proprie.

3



4

5

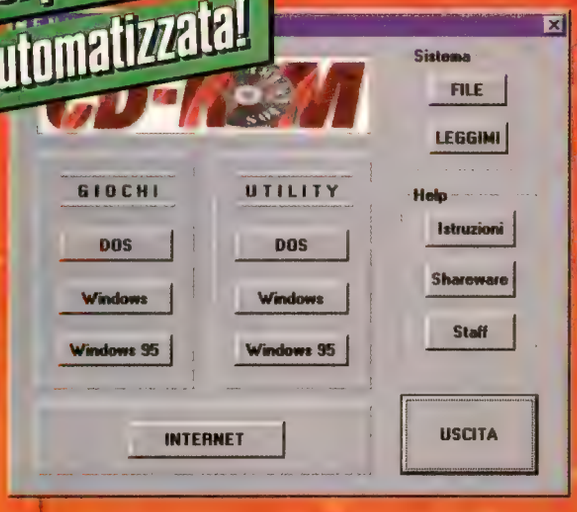
CD-ROM SOFTWARE

L. 15.000

ANNO II - NUMERO 4

Consultazione e installazione dei programmi totalmente automatizzata!

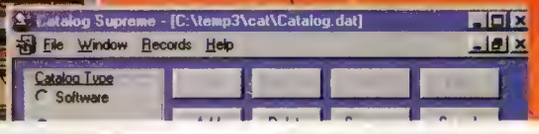
IL MEGLIO DELLA PIù RECENTE PRODUZIONE SHAREWARE MONDIALE



GIOCHI, UTILITY e INTERNET per DOS, WINDOWS e WINDOWS '95

FUTURA PUBLISHING

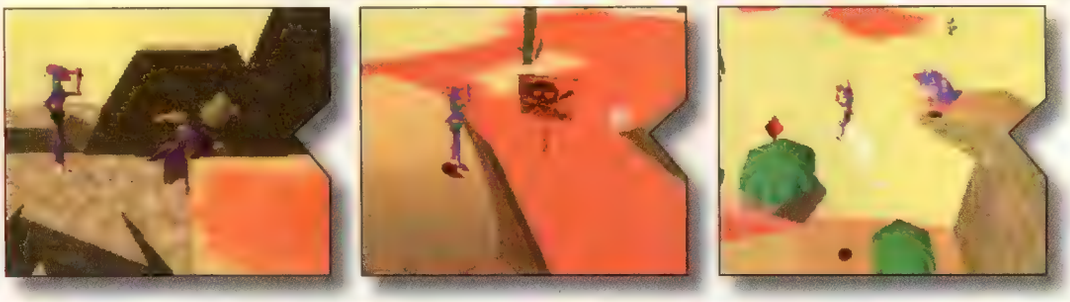
Otre 200 PROGRAMMI



IN EDICOLA

SCHEDA TECNICA

SVILUPPATORE HOUSE	BMG
DATA DI USCITA	OTTOBRE
N° GIOCATORI	1
GENERE	PLATFORM



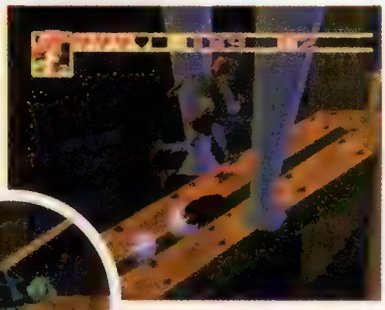
PANDEMONI

Utilizzando una struttura di gioco in pseudo-3D come quella vista già in *Cheesy the Mouse* combinata con una serie di background poligonali "alla *Floating Runner*", la Crystal Dynamics, in collaborazione con la BMG, si sta preparando a lanciare quello che potrebbe passare alla storia come il primo vero platform game in 3D per la console di casa Sony. A essere del tutto onesti, in principio non ci aspettavamo molto da questo titolo, soprattutto considerando i game che queste due combriccole di genietti erano riusciti a produrre finora. Tuttavia, quando il nostro inviato all'E3 ci riferì di un fantomatico platform game che, non solo utilizzava un vero background tridimensionale, ma che vantava anche una velocità degna del miglior *Sonic*... beh, allora ci siamo proprio sentiti in dovere di indagare! Così ecco a voi *Pandemonium!* (il punto esclamativo è parte del titolo del gioco) un game che, nonostante al momento sia costituito da tre soli livelli e da una sequenza introduttiva presenta già degli elementi in grado di renderlo veramente appetibile. Infatti, a differenza di tutti gli altri platform game su console dove gli scenari vengono letteralmente "arrotolati" intorno alla sprite del personaggio principale, *Pandemonium!* utilizza un sistema di inquadrature basato su una telecamera mobile che segue l'azione da una vasta serie di angolazioni. Gli ultimi dati in nostro possesso indicano che attualmente la struttura di gioco sarebbe completa solo al 30%, tant'è vero che gli sviluppatori non hanno ancora deciso quali saranno i vari tipi di scenari che caratterizzeranno il gioco né, tanto meno, l'obbiettivo che ci toccherà raggiungere. Nonostante ciò, i guys della Crystal ci hanno assicurato che la dead-line di ottobre sarà sicuramente rispettata. Se le cose andranno come pensiamo per Natale potreste anche riuscire a giocare a *Pandemonium!*. Forse...

FARGUS, OVVERO IL MAGHETTO PERFETTO!

DUE COME NOI

Ognuno dei due eroi presenti nel gioco è dotato di caratteristiche peculiari. Il primo membro del dinamico duo, Fargus, pur vantando una minore velocità ed agilità,è dotato di un'invidiabile serie di magie, grazie alle quali potrà trasformarsi in una temibile testuggine da combattimento. Il secondo membro della coppia, costituito da una dolce pulzella di nome Nikki, a dispetto del suo compagno, vanta una maggiore agilità e velocità nei movimenti, ma tutto va a discapito delle sue doti magiche che risultano molto più loffie rispetto a quelle del suo esimio collega!



MA GUARDATE UN PO' VOI COME PUÒ RIDURSI UNA BELLA RAGAZZA AL GIORNO D'OGGI!

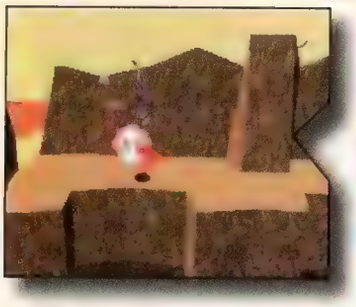
1,2,3... CASINO!

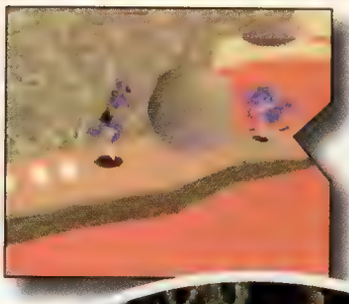
L'elemento che rende *Pandemonium!* diverso da tutti i platform game usciti finora non è tanto la struttura di gioco, quanto piuttosto il modo con cui questa viene inquadrata. Alla Crystal Dynamics sono infatti riusciti ad implementare un nuovo sistema di inquadrature denominato "Freestyle 3D Camera Technology" che si occuperà di mostrare lo svolgersi delle varie azioni dal miglior punto di vista possibile. Si tratta di una trovata indubbiamente innovativa che, da quanto abbiamo avuto modo di vedere, consente al giocatore di godere di una notevole libertà e di un maggiore controllo sul mondo che lo circonda. Infatti ogni volta che Nikki e Fargus si metteranno a fare qualcosa (salire una corda, una rampa di scale o saltare da una piattaforma) il sistema di inquadrature si sposterà cercando di mantenere sempre al centro dello schermo i nostri personaggi facendo al contempo attenzione a segnalarci la presenza di eventuali ostacoli. Così, se uno dei membri del dinamico duo si sta preparando a effettuare un salto da una piattaforma, la camera si sposterà passando dalle spalle al fianco del giocatore permettendoci così di valutare in maniera corrette la distanza che ci separa dal nostro obiettivo.

1

2

3





UM!

UGO E PINA

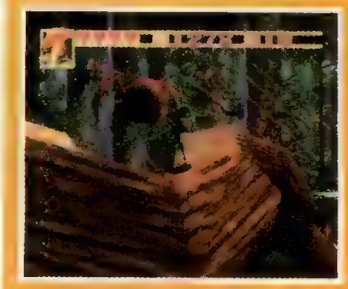
Nonostante la trama di *Pandemonium!* non sia stata ancora definita sappiamo già, per esperienza, che al 99% il tutto si ridurrà alla solita storiella che vedrà opposte le forze del bene contro quelle del male. Al momento le informazioni in nostro possesso riguardano solo ed esclusivamente i personaggi presenti nel gioco nonché qualche dato sulla loro personalità. Oltre a ciò sappiamo anche che entrambi i ragazzi saranno in grado di eseguire più o meno lo stesso tipo di mosse (camminare, saltare, correre...), mosse che però potranno risultare più o meno efficacia seconda del personaggio usato. Infatti mentre Fargus sara il più esperto dei 2 per quel che concerne l'uso delle arti magiche la cara Nikki avra il suo punto di forza, non tanto negli incantesimi, quanto nella sua incredibile agilità che le consentira di spiccare spettacolari salti mortali con i quali potrà raggiungere altezze veramente notevoli.

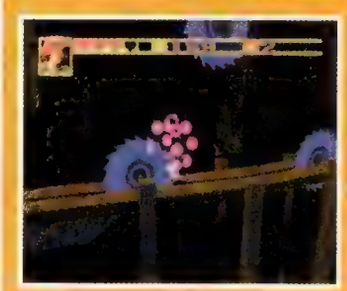
SCAPPA CHE TI PRENDO

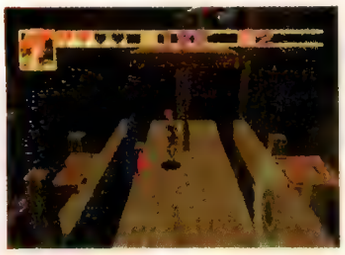
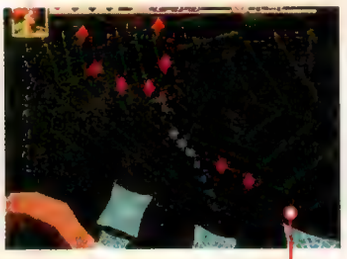
All'inizio del gioco i nostri due eroi saranno completamente disarmati e la loro unica possibilità di uccidere i vari nemici sarà la classica sederata sulla capoccia. Ovviamente, con il proseguire dell'avventura, i due avranno accesso a una serie di power-up massivi che si troveranno nascosti all'interno di forzieri fluttuanti. Il livello di energia sarà indicato da un contatore composto da tre cuori posizionati nell'angolo in alto a sinistra, cuori che si consumeranno ogni volta che il nostro personaggio entrerà in contatto con una delle tante creature ostili che popolano i vari livelli del gioco. *Pandemonium!* sarà anche caratterizzato dalla massiccia presenza di bonus (costituiti in questo caso da una vasta selezione di pietre preziose) e da una serie di schemi nascosti all'interno dei quali potremo recuperare l'energia persa.

DAVVERO NIENTE MALE QUESTO TREDDI'!

DIAMANTI, CUORI, POWER UP! NON C'È DAVVERO NIENTE DA DIRE: I RAGAZZI DELLA CRYSTAL HANNO DATO FONDO A TUTTO IL LORO SPIRITO CREATIVO PER TIRAR FUORI QUALCOSA DI ORIGINALE DA QUESTO PANDEMONIUM!





Non so perché, ma non mi sento molto tranquillo!

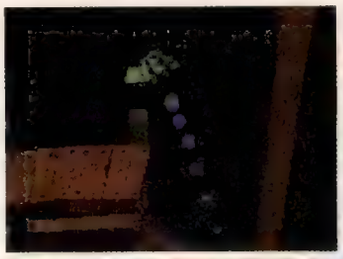
INTO THE THIRD DIMENSION

Grazie al particolare sistema di gestione delle inquadrature, alla Crystal Dynamics hanno avuto modo di sviluppare i vari livelli di gioco utilizzando una serie di micro-mondi collegati fra di loro da una fitte rete di passaggi. Potrete così trovarvi sbattuti dentro e fuori da uno schermo da una serie di nastri trasportatori oppure di dover ispezionare un'interminabile serie di grotte, cunicoli e gallerie. Per fare un paragone, *Pandemonium!* presenta una struttura di gioco molto vicina a quella di *Mario 64*, un game dal quale i coder della Crystal hanno tratto non poca ispirazione! A questo punto, ci resta solo da valutare se questo nuovo tipo di gestione dinamica delle inquadrature verrà implementato e quali saranno i suoi effetti sulla reale giocabilità del prodotto...

Qualcosa mi dice che sarà meglio non disturbarlo! Voi che ne dite?

ZITTO LI'!

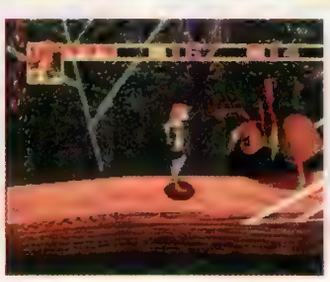
Un altro elemento peculiare è dato dall'intenzione della Crystal di dotare *Pandemonium!* di una serie a dir poco smodata di sintesi. Dopo aver ammirato i vari vocalizzi di *Gex* l'idea di trovarci di fronte ad un titolo che includa la bellezza di 300 diversi sample non può che allettarci parecchio! Inoltre, in accordo con la BMG, i vari campionamenti saranno inseriti in modo da caratterizzare in maniera ancora più marcata i due protagonisti del game (così come avviene già con le animazioni dei due personaggi). La cara Nikki si troverà così investita del ruolo di piccola saputella rompiscatole, mentre al caro Fargus spetterà la parte del piccolo maghetto pazzo che passa intere giornate a parlare con la bambolina portafortuna. Una prima serie di campionamenti dovrebbe essere aggiunta già alla prossima versione del gioco per cui non vi resta che rimanere sintonizzati su questo canale in attesa di ulteriori informazioni.



Il livello della foresta è uno degli schemi più spettacolari di Pandemonium!

I'M LIVING IN A BOX

La versione di *Pandemonium!* che abbiamo provato era composta da 3 soli mondi, ma la versione finale del gioco dovrebbe includere la bellezza di 40 diversi schemi organizzati in 4 o 5 livelli. Anche in questo caso il nostro duo inizierà la propria avventura all'interno di una mappa sulla quale saranno segnate diverse locazioni. Qui, un po' come accadeva in *Mario* e *Rayman*, i nostri due ragazzi avranno la possibilità di esplorare tutti gli schemi che compongono ogni livello, livello che culminerà con lo scontro con il solito, cattivissimo boss. I tre stage che abbiamo avuto modo di provare erano ambientati all'interno di una fitta foresta, dentro una fabbrica e in una landa desertica in perfetto "stile *Stargate*"! Va sottolineato come i vari schemi siano stati sviluppati in modo da presentare una struttura il più differente possibile. Infatti mentre il livello ambientato nella foresta sarà caratterizzato da un maggior numero di trampolini e di piattaforme, il livello desertico vanterà una maggior presenza di nemici il cui obbiettivo sarà quello di spingere il giocatore all'interno di una vera e propria tempesta di sabbia. Ma il massimo è sicuramente il livello ambientato all'interno della fabbrica: qui abbiamo potuto ammirare una serie di oggetti 3D, non solo magistralmente realizzati, ma anche animati in maniera incredibilmente fluida e dalle dimensioni davvero notevoli!



ASTROCOMPUTER

SEGA SATURN (JAP/PAL) + CD DEMO
L. 499.000

NINTENDO 64 + S. MARIO WORLD
L. 999.000

SONY PLAYSTATION (PAL)
L. 439.000

PSX PAL

ACTUA SOCCER	89.000
ADIDAS POWER SOCCER	99.000
ALIEN TRILOGY	99.000
ALONE IN THE DARK	99.000
ASSAULT RIGS	79.000
BURNIN ROAD	TELEF.
"D"	89.000
F1	TELEF.
FADE TO BLACK	TELEF.
FIFA SOCCER '96	79.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA IN THE ZONE	89.000
NBA LIVE 96	99.000
NEED FOR SPEED	99.000
NFL GAME DAY	99.000
NHL FACE OFF	99.000
OLIMPIC GAMES	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	TELEF.
ON SIDE	TELEF.
PGA TOUR GOLF	79.000
PSYCHIC DETECTIVE	79.000
RESIDENT EVIL	TELEF.
RIDGE RACER REVOLUTION	99.000
ROAD RUSH	79.000
SPACE HULK	TELEF.
STARFIGHTER 3000	TELEF.
STREET FIGHTER ALPHA	99.000
TEKKEN 2	TELEF.
TOSHINDEN 2	TELEF.
TRAK AND FIELD	TELEF.
TRUE PINBALL	89.000
X MEN CHILDREN OF ATOM	TELEF.
WARHAWK	79.000
WING COMMANDER III	89.000
WIPEOUT	79.000
ZERO DIVIDE	79.000

PSX JAP

BIO HAZARD	TELEF.
CAPTAN TSUBASA	159.000
CHAMP WRESTLER	99.000
DEAD HEAT ROAD	119.000
DOUBLE DRAGON	119.000
DRIFT KING	129.000
EXPERT	TELEF.
EXTREME POWER	TELEF.
FIRE WRESTLING	99.000
FLOATING RUNNER	79.000
GALAXIAN 3	139.000
GRADIUS	119.000
GUNDAM 2.0	109.000
HYPER FORMATION SOCCER	99.000
HAR ROCK CUP	119.000
HERNIE HOPPERHEAD	89.000
HYPER FINAL TENNIS	129.000
JUMPING FLASH 2	139.000
KING OF BOWLING	79.000
KING OF FIGHTERS 95	TELEF.
LODE RUNNER	119.000
METAL JACKET	79.000
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	139.000
OVER DRIVIN	129.000
POP TWIN BEE	89.000
PRIME GOAL EX	80.000
RANMA 1 2	TELEF.
ROCKMAN X	139.000
SAMURAI SHODOWN 3	TELEF.
SOUL EDGE	TELEF.
S. FIGHTER M.	69.000
STREET FIGHTER ZERO II	TELEF.
SNATCHER	99.000
TAGLIAERBE	99.000
TEKKEN 2	165.000
TOSHINDEN 2	139.000
V. TENNIS	129.000
VAMPIRE	129.000
WAR GODS	TELEF.
WOLFANG	139.000
VOLLEYBALL	TELEF.
ZEX D	TELEF.

PSX USA

ASSAULT RIGS	69.000
CYBER SPEED	79.000
DESCENT	99.000
EXTREME GAMES	79.000
GEOM CUBE	89.000
HI OCTANE	59.000
IN THE ZONE	99.000
KRAZY IVAN	69.000
NBA LIVE '96	109.000
RESIDENT EVIL	129.000
REVOLUTION X	79.000
SHELLSHOCK	110.000
SKELETON WARRIORS	125.000
SLAM JAM 96	110.000
STREET FIGHTER ZERO	129.000
TEKKEN	99.000
THUNDER STRIKE	99.000
TOSHINDEN 2	129.000
TOTAL ECLIPSE	69.000
VIEWPOINT	69.000
ZERO DIVIDE	69.000

PSX ACCESSORI

ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CHIP/ADATT.	130.000
CLOSH PSX	TELEF.
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	65.000

SATURN PAL

EURO 96 + PALLONE	135.000
DRAGON BALL Z LEGEND	135.000
GOLDEN AXE THE DUEL	99.000
MORTAL KOMBAT II	69.000
SHELLSHOCK	89.000
STREET FIGHTER ALPHA	99.000
THE HORDE	79.000
TOSHINDEN REMIX	109.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	79.000
VIRTUA FIGHTER II	99.000
X MAN	99.000

SATURN JAP

2 CD DEMO V.F. II.	90.000
BATTLE MONSTERS	59.000
CHAOS CONTROL	79.000
CLOCK WERE NIGTH	49.000
DAYTONA	89.000
DEADALUS	39.000
DECATHLETE	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	TELEF.
DRAGON BALL "THE LEGEND"	135.000
DRAGON FORCE	109.000
G. BOKERS	109.000
GALAXI FIGHT	79.000
GRADIUS DE LUXE PACK	109.000
KEN SHIRO	129.000
KING OF FIGHTER 95	135.000
LODE RUNNER	119.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
NIGHTS	TELEF.
PANZER DRAGON 2	129.000
POP TWIN BEE DE LUXE PACK	69.000
ROCKMAN X3	129.000
S. FIGHTER ZERO	89.000
SEGA RALLY	119.000
SKELETON WARRIORS	TELEF.
SOIKUEMBU 2	109.000
SONIC WING SPECIAL	TELEF.
THUNDER STORM	79.000
V. FIGHTER REMIX	49.000
VICTORY GOAL	59.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	TELEF.
VIRTUA HYDELIDE	49.000
VIRTUA ON	TELEF.

SATURN USA

DARK LEGEND	99.000
GEX	79.000
HI-OCTANE	79.000
JOHNNY BAZOCATONE	99.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
OFF WORLD	69.000
X MAN	89.000

SATURN ACCESSORI

ADATTATORE	69.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	139.000
MEMORY CARD	65.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VIRTUA GUN+V. COP	129.000

NINTENDO 64

GOLDEN EYE	TELEF.
GUERRE STELLARI	TELEF.
MARIO KART	TELEF.
KILLER INSTINCT	TELEF.
ULTRA DOOM	TELEF.

GAME GEAR

GP RAIDER	39.000
NBA JAM TE	39.000
POPILS	29.000
RISTAR	39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SPEED TRAP	39.000
SONIC CHAOS	39.000
DEVILISCH	29.000
CHOPLIFTER III	39.000
ALIEN 3	35.000
NHL	39.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
AIRTON SENNA GP	39.000
JOHN MADDEN	39.000
X-MAN	39.000
ADDAMS FAMILY	35.000

ACCESSORI

ADATTATORE AUTO	TELEF.
BATTERY PACK	TELEF.

TITOLI GAME BOY E NEO GEO CD DA L. 29.000

MEGA DRIVE

BATMAN E ROBIN	79.000
EXO SQUAD	109.000
GARDFIEL	49.000
MICRO MACHINE 96	79.000
NBA JAM T.E.	98.000
NHL 95	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
REVOLUTION X	49.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
STAR TREEK DEEP SPACE 9	89.000
THE OZE	69.000
TOP GEAR 2	69.000
VIRTUA RACING	85.000

SUPER NINTENDO

BARKLEY JAM	59.000
COLLEGE SLAM	79.000
DEMON CREST	59.000
DIRTY TRAX	79.000
DOOM	89.000
FATAL FURY 2	59.000
INDIANA JONES	79.000
LION KING	89.000
MICHAEL JORDAN	59.000
MICKEY MANIA	69.000
PTO II	99.000
STONE PROTECTORS	69.000
STREET HOCKEY 95	59.000
MIGHTY MAX	59.000
WILD GUN	79.000
ULTIMATE FIGHTER	79.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
MARIO 2	109.000
S. MARIO RPG	129.000
S. ADVENTURE ISLAND II	69.000
TOY STORY	129.000
PITFALL	89.000
WWF	69.000
MAXIMUM CARNAGE	79.000
ADDAMS FAMILY	89.000

3DO

BATTLE SPORT	39.000
BC RACER	39.000
CANNON FODDER	39.000
DRUG WARS	49.000
GEX	39.000
GRIDDERS	29.000
MICROCOSM	29.000
THE PERFECT GENERAL	39.000
SESAME STREET	29.000
SHADOW	39.000
SPACE ACE	49.000
TRIP'D	39.000
ZHADNOST + PAD	49.000

CONSOLLE ED ACCESSORI

GAME BOY (COL.)
L. 99.000

GAME GEAR
L. 169.000

SEGA NOMAD
L. 379.000

SATURN (PAL) + GIOCO
L. 590.000

SUPER NINTENDO + 5 GIOCHI
L. 319.000

MEGA DRIVE II
L. 169.900

SONY PSX (JAP) + PAD + MEMORY
TELEFONARE

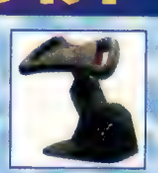
SONY PSX (PAL)
L. 439.000

SATURN ENFORCER
L. 49.000

CAVO PSX SCART RGB
L. 35.000

EXPLORER
JOYPAD PER SATURN E PSX
L. 39.000

ADATTATORE SATURN
L. 50.000
DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX
TELEFONARE



VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 139.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 145.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA — M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 — FAX — (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

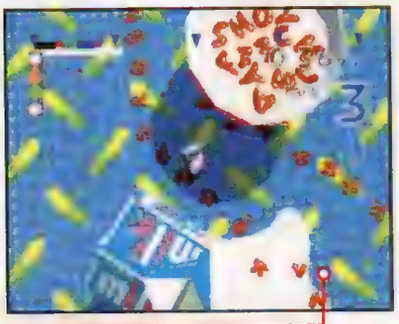
PROPOSTE GRAFICHE (06) 7234437

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI · OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

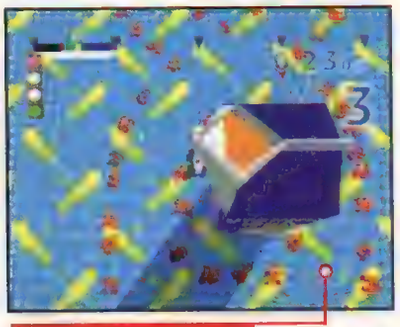
MICRO MACHINES V3

CHI TI HA DATO LA MICROPATENTE?

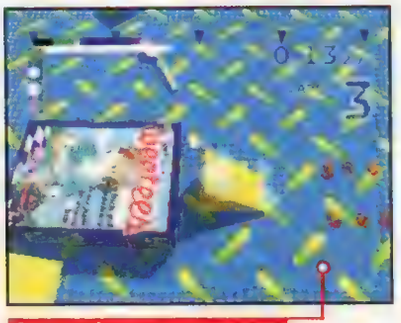
Sono generalmente tre le tappe che scandiscono la produzione ludica di una software house: creazione di un prodotto che si dimostra un best-seller, introduzione di sequels, update, spin-off per ottimizzare il successo conseguito, rilancio del titolo vincente su nuove piattaforme (conversioni). Quest'ultimo passaggio si rivela spesso traumatico. Non è infatti detto che un prodotto di successo per una console a sedici bit possa riscuotere analoghi consensi anche su macchine da gioco più potenti. Il caso di *Fifa International Soccer*, in questo senso, è "emblematico". Questo avviene generalmente quando ci si limita a trasporre il medesimo contenuto ludico da una console all'altra senza sfruttare le specifiche caratteristiche dell'hardware. E' evidente che ciò che rappresenta lo stato dell'arte su SNES è ordinaria amministrazione per PlayStation. Veniamo alla serie di *Micro Machines*. Introdotto nel 1991 su NES, il racing game CodeMasters è stato in grado di rinnovarsi nel corso degli anni senza perdere la propria identità, risultando irresistibilmente divertente tanto su console a otto bit quanto su macchine ludiche a sedici. I successi di *Micro Machines 2*, *Micro Machines '96* e *Micro Machines Special Edition* parlano da soli. Cinque anni dopo, *Micro Machines* entra nell'era a trentadue bit. Il passaggio epocale è segnato da una serie di innovazioni che dovrebbero assicurare al racing nuove stagioni all'insegna del successo. La più eclatante di queste riguarda l'introduzione di inquadrature variabili e l'utilizzo di una grafica tridimensionale che rappresenta uno stravolgimento abbastanza netto per un gioco che è stato eletto a paradigma della bidimensionalità. *Micro Machines* snaturato? No, diciamo che si è evoluto. La programmazione ha richiesto oltre quattordici mesi di duro lavoro. Sotto la direzione di Andrew Graham (game designer e creatore del primo *Micro Machines*), i sei migliori programmatori CodeMasters hanno curato ogni singolo aspetto del gioco per creare qualcosa di assolutamente inedito, anziché limitarsi a convertire un prodotto che ha già venduto milioni di copie in tutto il mondo e come tale risulta già riconoscibile a un audience molto estesa.



EFFETTI SONORI ESILARANTI SOTTOLINEANO TAMPONAMENTI E INCIDENTI VARI.

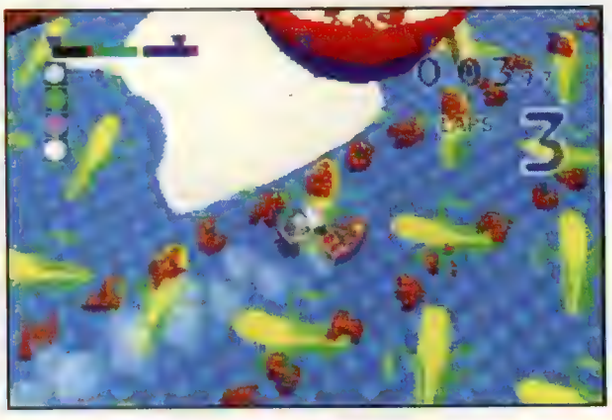


L'INQUADRATURA VARIA NEI MOMENTI PIÙ EMOZIONANTI DELLA GARA.



OTTIMA L'IDEA DI RICAVARE UNA RAMPA DA UN SEMPLICE PEZZO DI FORMAGGIO!

Micro Machines V3 include trenta veicoli differenti per gareggiare su bizzarri circuiti ricavati da tavoli da biliardo, tavole apparecchiate, giardini etc. Ogni singola vettura è il risultato dell'aggregazione di oltre quaranta poligoni (duecento per le immagini renderizzate nel menu di scelta). I grafici inglesi hanno arricchito ogni mini-veicolo di texture e Goraud Shading per renderlo più realistico: come potete vedere da queste immagini, i risultati sono davvero spettacolari. L'estetica di *Micro Machines V3* è stata interamente curata da Toby Egglesfield, un vero maestro in questo campo. Una delle peculiarità di questa nuova versione consiste nella capacità delle vetture di trasformarsi durante la gara: un dragster, ad esempio, può morphizzarsi in un hovercraft per superare un fiumiciattolo. Un'altra innovazione di rilievo riguarda la possibilità di usufruire di power-up per migliorare le prestazioni della propria vettura o penalizzare l'avversario (*Super Mario Kart* ha fatto scuola). I giocatori possono infatti raccogliere bonus quali turbo boost, invisibilità, invincibilità, palle di fuoco etc. il cui effetto, comunque, è solo temporaneo. Per utilizzare un cliché di rito, l'intelligenza artificiale delle vetture controllate dal computer è stata implementata, il che dovrebbe rendere più appassionante la competizione...



BENVENUTI NELLA TERZA DIMENSIONE

Graham ha sfruttato appieno le notevoli capacità di scaling di PlayStation per simulare la profondità, elemento quasi del tutto irrilevante se non assente nei precedenti episodi di *Micro Machines*. Sebbene la struttura di gioco sia rimasta immutata (scrolling a otto vie e visuale a volo d'uccello), il team CodeMaster ha inserito la possibilità di seguire l'azione da una serie di prospettive differenti. Il passaggio da un inquadratura all'altra avviene in modo naturale, senza compromettere gli ingredienti più importanti di *Micro Machines*: la giocabilità e l'immediatezza (hmmm, il parere definitivo si potrà dire solo dopo aver provato la versione finale di *Micro 3*... Ndr)
Effetti di parallasse e di luminosità variabile accrescono la spettacolarità del gioco.

PALLOTTOLE SU RORDWAY

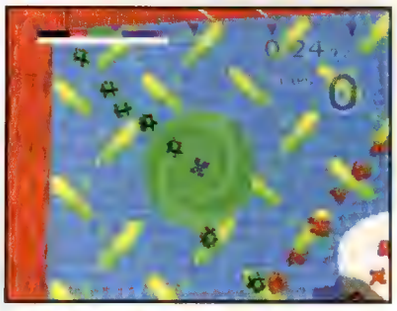
L'aggiunta di armi extra rappresenta la seconda radicale innovazione di *Micro Machines V3*. Tra i bonus disseminati sui percorsi segnaliamo anche una manina estensibile che consente di sbattere fuori dalla pista gli avversari! Il nuovo gioco CodeMasters include inoltre un numero assolutamente incredibile di opzioni, che consentono all'utente di configurare il gioco come preferisce. Le modalità di gioco sono inoltre diverse: head-to-head (uno contro l'altro), competitizione, torneo e pratica. Anche il soundtrack di *Micro Machines V3* è unico: effetti sonori "alla Gialappa's Band" sottolineano i momenti più comici della corsa, come maxi-tamponamenti, incidenti e altri inconvenienti. Veramente massivo.

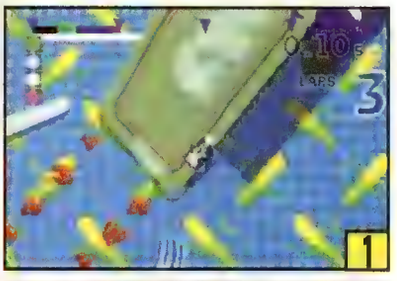
SERVOSTERZO DI SERIE

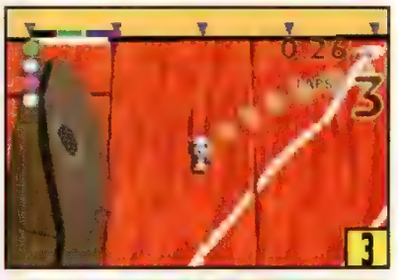
L'ennesima incarnazione di *Micro Machines* presenta una cinquantina di circuiti circa, suddivisi in dieci ambienti differenti. Anche le vetture sono estremamente varie: i grafici CodeMasters hanno collaborato assieme a Ray Livens, il creatore delle originali macchinine, per sviluppare modelli digitali inediti. I veicoli sono stati creati utilizzando sofisticati package grafici come *SoftImage*. Jeep, motoscafi, dragster sono soli alcune delle micro vetture che potremo utilizzare in *Micro Machines V3*. Il metodo di comandi è assolutamente elementare. A dispetto della plethora di pulsanti del pad PlayStation, il controllo delle macchinine richiede solamente due tasti: X per accelerare, Y per rallentare. That's all.

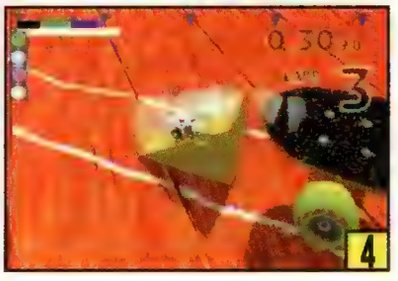
LA TELECAMERA VIRTUALE INQUADRA TUTTE LE MACCHININE CHE STANNO PER SALTARE.

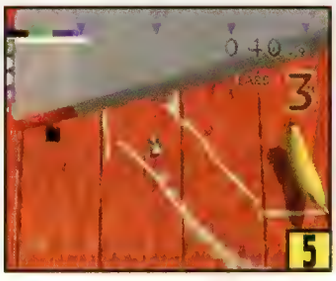
PRIMA DELLA GARA, VENGONO INQUADRATI TUTTI I PARTECIPANTI.

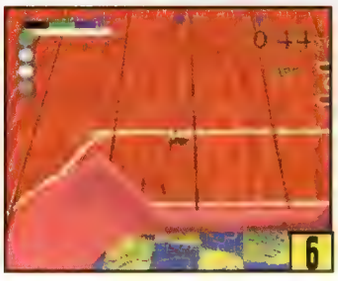










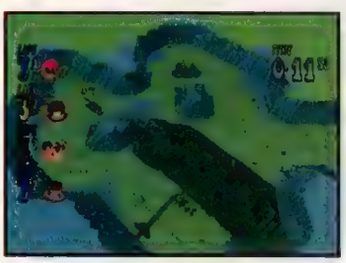


SUPERSONIC RACERS

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	MINDSCAPE
DATA DI USCITA	OTTOBRE
N° GIOCATORI	1-8
GENERE	RACING

Le scene videoludiche sono costantemente caratterizzate da dicotomie oppositive: *Mario* contro *Sonic*, *Crash Bandicoot* contro *Pandemonium*, *Kick Off* contro *Sensible Soccer*... L'ultimo grande confronto ha come protagoniste delle piccole, ma velocissime macchinine: le *Micro Machines* di CodeMasters sfidano i *SuperSonic Racers* di Mindscape. Ma questa volta, non si tratta di semplice competizione: *SuperSonic Racers* è stato sviluppato dagli autori di *Micro Machines 2* che hanno lasciato CodeMasters sbattendo la porta. Va da sé che l'uscita dei due titoli è stata accompagnata da una serie di schermaglie verbali tra CodeMasters e Mindscape che non hanno nulla da invidiare agli insulti che Liam Gallagher degli Oasis e Damon Albarn dei Blur si sono scambiati in questi ultimi mesi. *SuperSonic Racers* è una simulazione di corsa con visuale a volo d'uccello, in cui è possibile gareggiare su tracciati più o meno complessi. Suona familiare? Hmmm... In *SuperSonic Racers*, l'aspetto realistico della simulazione è più forte rispetto a *Micro Machines*: i fondali, infatti, sono ricavati da foreste, città, deserti e non da tavoli da biliardo e tavole apparecchiate. Tuttavia i due prodotti sono chiaramente simili e dovremo attendere il mese prossimo per sapere quali dei due taglierà il traguardo per primo...



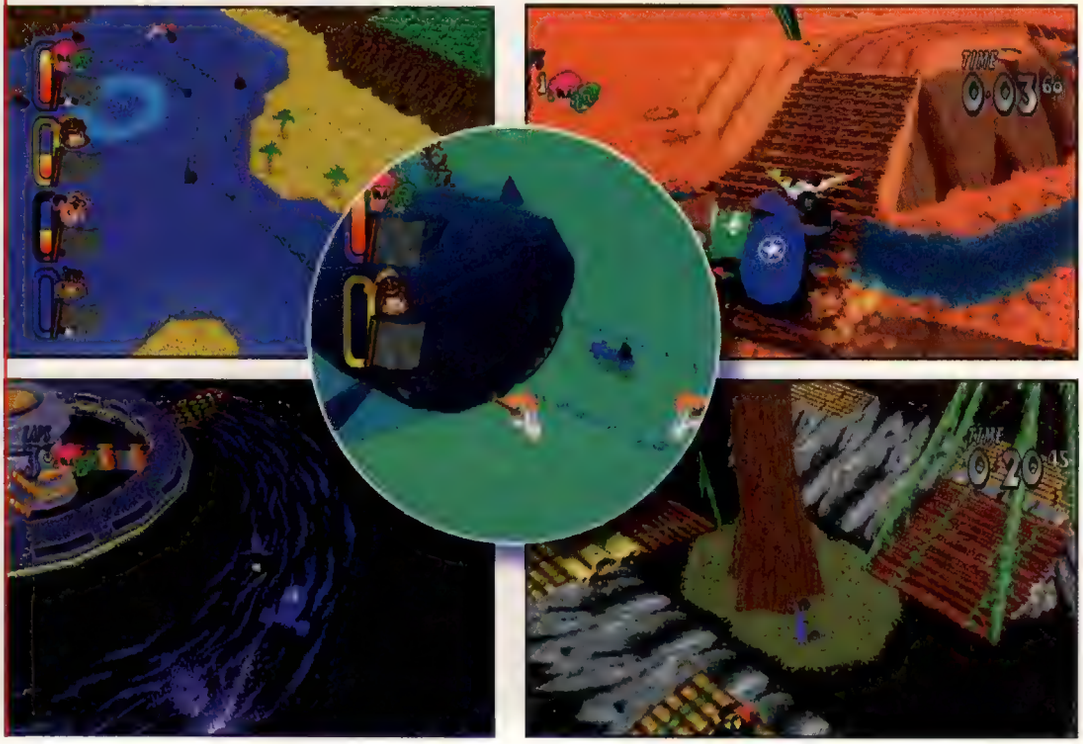
CANOTTO? OTTO CANI IN MARE...

Utilizzando due multi-tap è possibile giocare in otto contemporaneamente (in *Micro Machines V3* il massimo consentito è quattro). Nella migliore tradizione delle *Wacky Racers* ("*Baitley, fa' qualcosa*"), anche qui è possibile sbattere l'avversario fuori dal tracciato, possibilmente facendolo precipitare in un burrone o in un fiume. I circuiti sono caratterizzati da ogni sorta di ostacoli, per lo più naturali, che metteranno a dura prova le vostre capacità. Nei momenti più difficili, potrete fare ricorso a un veicolo di trasporto che vi condurrà direttamente di fronte al gruppo degli inseguitori, superando sezioni impossibili.

MORPHING A GO-GO

La beta che abbiamo utilizzato per confezionare questa anteprima includeva sei differenti tracciati, basati su scenari quali il selvaggio West, la giungla, il mare e una città moderna. Come in *Micro Machines*, anche qui lo scrolling è multidirezionale. Il gioco finale dovrebbe includere la bellezza di trenta differenti circuiti, tra cui, una casa infestata, una base spaziale e il Polo Nord.

Una delle peculiarità di *SuperSonic Racers* (che "sorprendentemente" ritroviamo anche in *Micro Machines V3*) è la capacità di trasformazione delle vetture. Di fronte a un lago, ad esempio, le camere d'aria delle ruote delle vetture si gonfieranno a dismisura, consentendovi di galleggiare sull'acqua. Molto irrealistico, ma sicuramente divertente.



ON THE MOVE

Supersonic Racers mette il giocatore umano nella possibilità di confrontarsi contro sette piloti controllati dal computer. **Super PlayStation Console** ve li presenta dettagliatamente:

SLOTH E MARTHA

Rispettivamente, la versione elettronica del Gobbo di Notre Dame e Crduella Demon. La vettura di Marta è una delle migliori per ciò che concerne l'accelerazione, ma se amate l'ebbrezza della velocità, vi conviene cercare altrove...

VAROUKA

Questo personaggio dall'aspetto delicato, guida un poderoso camion. Facile da controllare, il veicolo di Verouka è anche piuttosto veloce considerando la stazza.

JOHNNY

Il Peter Perfect di *SuperSonic Racers*, alla guida del suo fiammante dragster. Velocissimo, il veicolo di Johnny non è tuttavia facilmente controllabile, il che lo rende sconsigliabile ai principianti..

OSWALD

Detenuto in fuga, Oswald, indossa la classica casacca a strisce bianche e nere. Il van che pilota ricorda vagamente un veicolo da prigione. Scarsa l'accelerazione, ma elevata la velocità del mezzo.

DOCTOR DIABOLICAL

Se Johnny è l'equivalente di Peter Perfect, il Doctor Diabolical è senz'altro l'alter ego di Dick Dastardly. Diabolical è il pilota più veloce della cricca e anche il più abile. La tenuta di strada del suo veicolo è eccellente.

LUCY

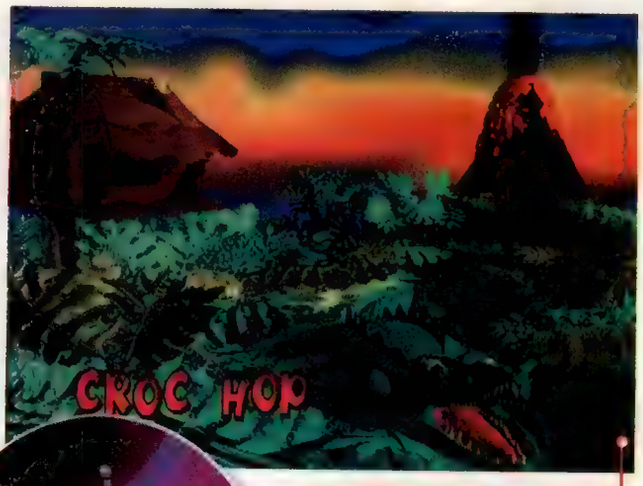
La vettura di questa simpatica pilota non eccelle in nessuna categoria (accelerazione, velocità etc.), ma è più che adeguata per i principianti. Oltretutto, l'arancione vivo della carrozzeria è invitante...

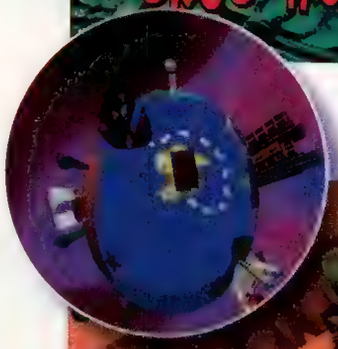
NUKUM

Il fanatico militare del gruppo. Il veicolo che pilota è una vera macchina da guerra semovente. La sua mega jeep non è velocissima, ma è molto facile da maneggiare.

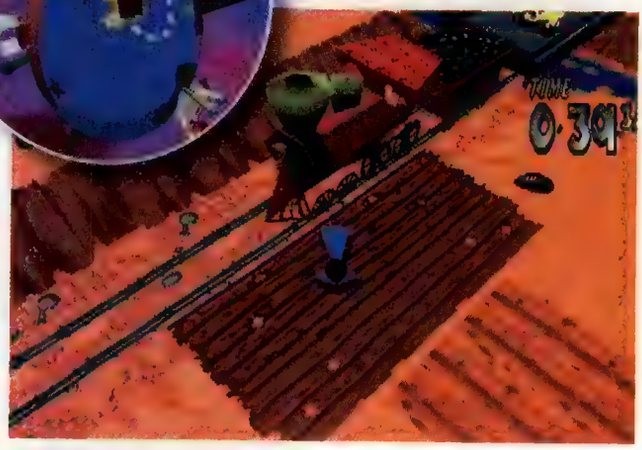
DUNKUM

Guidatore di taxi newyorkese (*"Are ya talkin' to me? Are ya talkin' to me?"*), Dunkum è il migliore sulla piazza quando si tratta di affrontare tracciati incasinatissimi. Veloce, ma non particolarmente controllabile, il veicolo di Dunkum è consigliato ai videogiocatori più smaliziati.





OGNI LIVELLO È INTRODOTTO DA UNA SERIE DI SCHERMATE VERAMENTE SPETTACOLARI.



BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION EURO

3D LEMINGS	L.93.000
AGILE WARRIOR	L.96.000
ALIEN TRILOGY	L.99.000
ALONE IN THE DARK 2	L.99.000
ADIDA POWER SOCCER	L.99.000
DESCENT	L.95.000
DOOM	L.93.000
DISCWORLD	L.69.000
EXTREME GAMES 2	L.93.000
EXTREME PINBALL	L.99.000
FIFA 96	L.77.000
NBA LIVE 96	L.99.000
NEED FOR SPEED	L.99.000
NHAL FACE OFF	L.99.000
PHILOSOMA	L.93.000
STREET FIGHTER ALPHA	L.99.000
ROAD RUSH	L.99.000
TOTAL NBA 96	L.85.000
TWISTED METAL	L.93.000

PLAYSTATION USA/JAP

ALIEN TRILOGY	L.116.000
CAPITAN TSUBASA	TEL
CYBERSPEED	L.116.000
BIO HAZARD	TEL
DRAGON BALL Z	L.149.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
GOEMON WARRIOR	TEL
GRAN TOURING CHAMPIONSHIP	TEL.
GUNDAM VERS. 2.0	TEL
FADE TO BLACK	TEL
HYPER FINAL MATCH TENNIS	TEL
JUMPING FLASH 2	TEL
X-MEN ATOM OF THE CHILDREN	TEL
LOADED	L.116.000
KILEAK THE BLOOD 2	L.159.000
KING OF FIGHTER 95	TEL
MACROSS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.159.000
NHL FACE OFF	L.116.000
NAMCO 2	L.149.000
NBA IN THE ZONE	L.116.000
NEED FOR SPEED	L.116.000
OLYMPIC SOCCER	TEL
OLYMPIC SUMMER GAMES	TEL
ON SIDE SOCCER	TEL
POPOLO CRIOS STORY	TEL.
PO'ED	L.116.000
POLYGON DRIFT KING	TEL
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RANMA 1/2	TEL
RESIDENT EVIL	L.116.000
RIDGE RACER REV.	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SD GUNDAM OVER GALAXIAN	L.149.000
TEKKEN 2	L.159.000
TWEEN GODESSES	L.79.000
VAMPIRE HUNTER	TEL
VIRTUAL OPEN TENNIS	TEL
WARRIOR OF FATE	L.149.000
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
JOYPAD PSX	L.39.000
JOYPAD SONY	L.55.000

ULTRA 64 DISPONIBILE

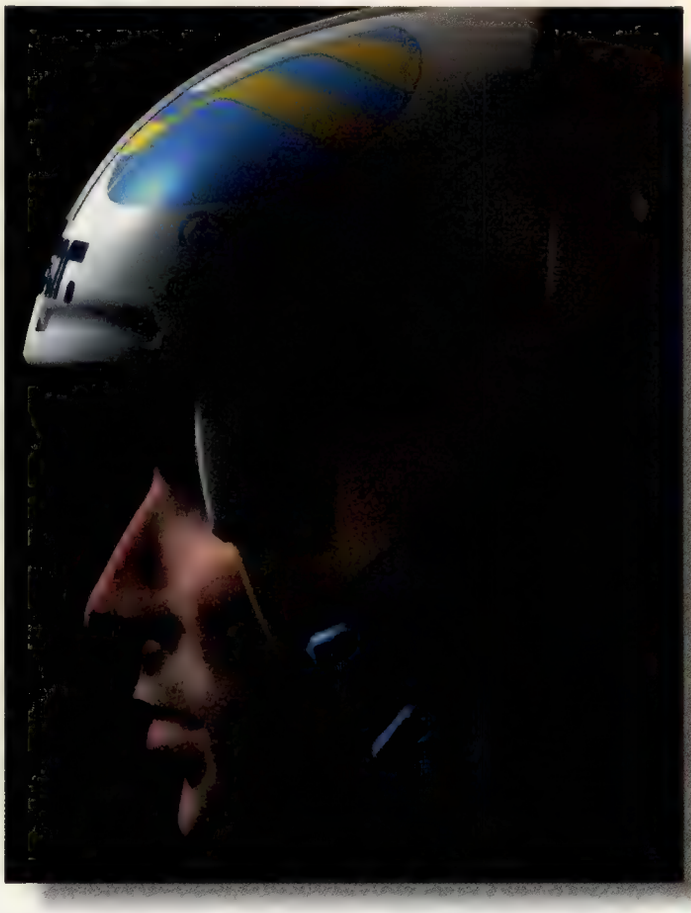
SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	PSYGNOSIS
DATA DI USCITA	NOVEMBRE
N° GIOCATORI	1-2 (LINK)
GENERE	RACING

WipEout 2097

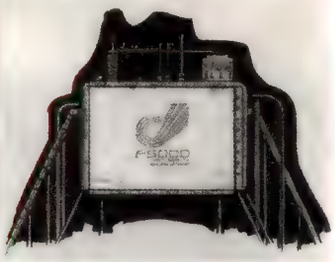
Il 29 Settembre 1995 la Sony PlayStation è stata ufficialmente lanciata in Europa. Entro il Natale dello stesso anno è stato calcolato che almeno un possessore di questo 32-bit aveva comprato una copia dello stupendo racing game targato Psygnosis, **WipEout**. *Alla fine di Marzo di quest'anno è stata superata la cifra di 250.000 unità vendute. Voi cosa dite? E' forse il caso di dare un'occhiata a* **WipEout 2097**, *il seguito del gioco più divertente dell'ultimo millennio?*

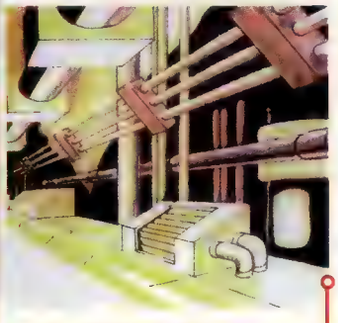
ID
FCISOC



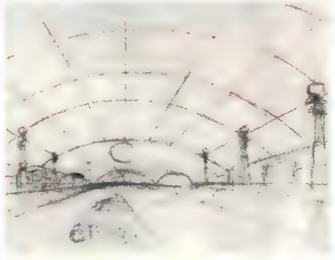
ARTE VIDEOLUDICA

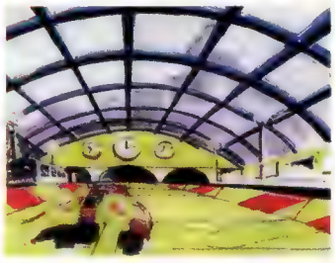
Questi sono solo alcuni degli schizzi di pre-produzione realizzati dai grafici della Psygnosis che potrete trovare in forma digitale all'interno del gioco...



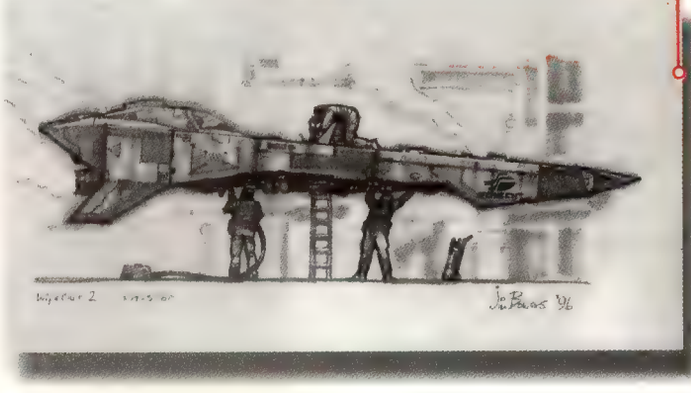


NESSUN ELEMENTO È STATO TRASCURATO, NEMMENO SU CARTA.





SE QUESTI DISEGNI VI SEMBRANO FAVOLOSI, ASPETTATE A VEDERE LE VERSIONI RENDERIZZATE!



PlayStation e *WipEout* sono praticamente sinonimi. Il racing game futuristico targato Psygnosis ha contribuito più di ogni altro gioco - se si eccettua forse *Ridge Racer* - a fare di PlayStation un fenomeno di massa prima ancora che una macchina per videogiocare, un oggetto da avere prima ancora che da fruire. Ma non basta. *WipEout* ha risvegliato un mercato, quello videoludico, in preoccupante letargo. E' stato il pifferaio magico che ha convertito all'intrattenimento elettronico trentenni insospettabili alla ricerca di emozioni forti. Psygnosis non si limita a realizzare giochi. Psygnosis fa tendenza. Intendiamoci: in termini di originalità, *WipEout* ha aggiunto poco o nulla rispetto al best-seller a sedici bit realizzato dalla Premiata Ditta Miyamoto, *F-Zero*. Tuttavia, resta uno dei migliori racing game futuristici della storia dei videogames. Poteva forse mancare un sequel? Ovviamente no. Se Miyamoto ha atteso quasi sei anni e l'avvento di nuova piattaforma ludica per dare forma al successore di *F-Zero*, ad Andrew Satterwhite e Nick Burchombe, creatori di *WipEout*, sono bastati solo dodici mesi per terminare quello che è già stato definito "the ultimate racing game". Semplice update o capolavoro? *Super PlayStation Console* risponde nelle prossime pagine...

CLASSI DIFFERENTI Sono passati quarant'anni circa dalle estenuanti competizioni di *WipEout*. La tecnologia si è evoluta radicalmente, ma l'ebbrezza della velocità, il desiderio di annientare l'avversario, la febbre delle gare sono rimasti immutati. Questi ingredienti, che già furono di WipEout, sono presenti in dosi xtra anche in *WipEout 2097* (*WipEout XL* negli Stati Uniti). Prevenendo le critiche dei puristi, è opportuno segnalare che Psygnosis non si è limitata ad updatare cosmeticamente il prodotto lasciando invariata la sostanza. Al contrario, i programmatori inglesi hanno compilato un codice in gran parte rinnovato per offrire un tipo di interazione sostanzialmente migliore rispetto al precedente. L'"invisibile" (codice e gameplay) di *WipEout* è stato implementato quanto il "visibile" (grafica). Il sequel incorpora nuove routines di intelligenza artificiale e un metodo di collisione degli sprites assolutamente inedito, laddove l'engine tridimensionale dell'originale non ha subito che modifiche marginali. Questo significa che non finirete più per attraversare i veicoli avversari come succedeva a volte nel primo episodio. Sempre sul fronte della giocabilità, *WipEout 2097* presenta rilevanti innovazioni. Il primo episodio è stato accusato di essere "troppo difficile" e Psygnosis ha tenuto in considerazione le critiche al punto da centellinare le difficoltà, impostando il sequel in modo tale da rendere meno user-unfriendly il gameplay. *WipEout 2097* include tre classi dif-

CASCO ALLACCIATO E LUCI ACCESE ANCHE DI GIORNO.

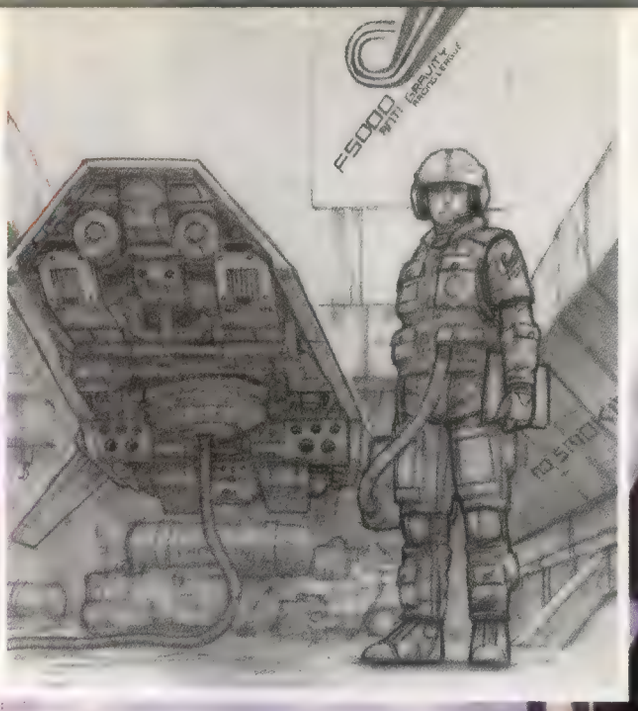
GLI EFFETTI DEL PLASMA SONO DAVVERO SPETTACOLARI...

...SOPRATTUTTO DURANTE LE GARE NOTTURNE!

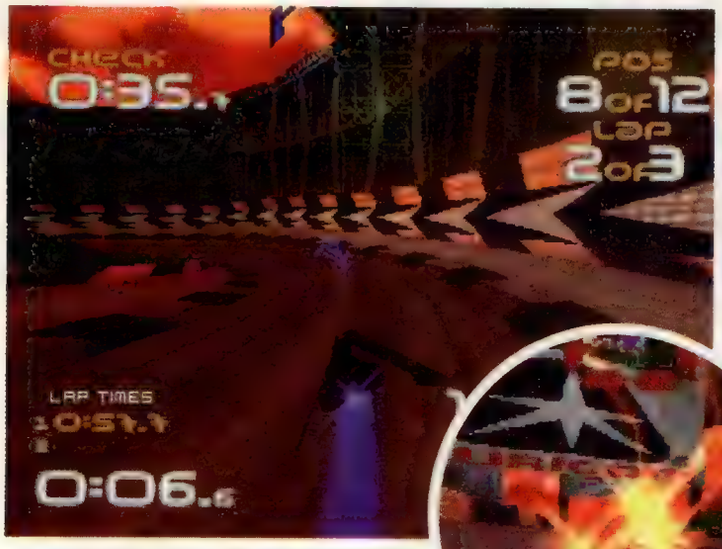
GRAFICAMENTE PARLANDO, LE GALLERIE SONO MEGA-FUNKY

COMPUTER GRAFICA

Ogni singolo dettaglio in *WipEout 2097* è stato accuratamente considerato e sviluppato fino in fondo.
Anche le schermate statiche sono il risultato di un'attento lavoro, prima su carta, poi sullo scherno. Date un'occhiata a questa splendida immagine renderizzata...

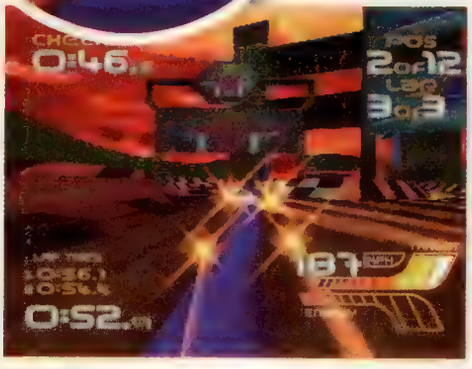


ferenti (Vector, Venom e Rapier) a cui va aggiunta una quarta, "segreta". Vector è stata concepita per il classico videogiocatore nerd, quello che vorrebbe, ma non può e se può, non riesce. Velocità di crociera ridotta e un numero minore ostacoli rispetto ai tracciati avanzati dovrebbero rendere l'impatto con il nuovo *WipEout* meno duro per chi smanetta poco, ma per i piloti navigati si tratta di un allenamento forzato o poco più. Fortunatamente, è possibile fare pratica in modo più funzionale, gareggiando sulla pista più semplice anche a una velocità maggiore rispetto a quella prevista e configurando personalmente i vari parametri. *"Se avessimo reso immediatamente accessibili le classi più difficili* - afferma Andrew Satterwhite a metà tra l'ironico e il divertito - *Il signor Principiante avrebbe sicuramente affermato che* WipEout 2097 *è ingiocabile, i programmatori fanno schifo e bla bla bla. Noi preferiamo confrontarci con i livelli superiori, ma non credo che ci sia nulla di male a costringere gli utenti a fare prima un po' di pratica."* Riprendere velocità dopo uno scontro con il bordo della pista è ora più immediato, il che consente di ridurre il livello di frustrazione... Ultimo, ma non meno



SEBBENE LA VOSTRA VELOCITÀ SIA AI MASSIMI LIVELLI, STATE PURE CERTI CHE CI SARÀ QUALCUNO PIÙ VELOCE DI VOI...

FELICITÀ È: SPARARE UN MISSILE A RICERCA DI CALORE, BLASTARE IL VOSTRO AVVERSARIO E VEDERLO ESPLODERE IN MILLE FRAMMENTI...



L'INTRODUZIONE DEI CHECKPOINT È UNA PECULIARITÀ DI WIPEOUT 2097.

CONTINUA...

importante, anche i tempi di caricamento sono stati ottimizzati. La cosa si fa interessante...

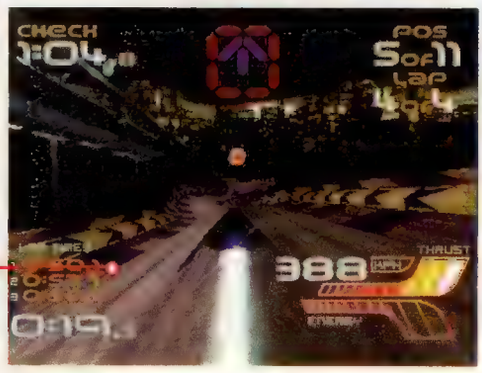
INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Giocando a *WipEout* si finiva sempre per imprecare contro i piloti avversari. un dato di fatto, come i sedicesimi extra che saltano all'ultimo minuto. Le vetture controllate dal computer non solo evitavano i missili e le mine con insopportabile nonchalance, ma ci superavano puntualmente sul rettilineo finale relegandoci al quarto posto e condannandoci a un'immeritata eliminazione. Tranquillizza il fatto che, in *WipEout 2097*, l'intelligenza artificiale dei piloti avversari sia stata implementata, nel senso che ora i piloti avversari si preoccupano maggiormente della pista anziché tamponare il nostro veicolo con inesauribile fantasia e sovrumana costanza. Chiaramente non sono assolutamente indifferenti alla presenza del nostro veicolo sulla pista - anzi, provate a sorpassarli e non vi lasceranno in pace fino a quando non avrete accettato il missile a ricerca di calore che vi scaglieranno addosso come segno del loro affetto - ma ora sembrano maggiormente interessati a vincere la gara piuttosto che a rallentare la vostra marcia. Ne beneficia chiaramente la velocità: schizzare a trecento all'ora sui rettilinei di *WipEout* non è più l'eccezione, ma la regola.

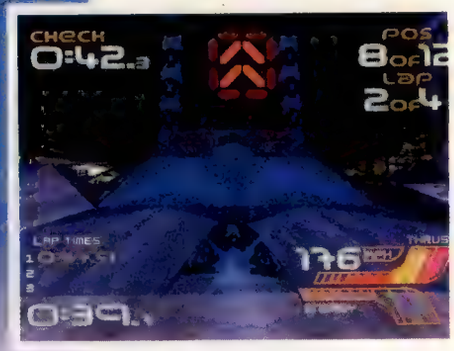
"Gareggiare contro trecento veicoli che sparano un fottio di missili contro la vostra vettura è frustrante, alla lunga - osserva Andrew - *per cui abbiamo impostato il gioco in modo tale che non incontrerete carovane di veicoli dopo la prima curva, ma singole navi da corsa disseminate lungo l'intero tracciato. Saper guidare bene, almeno per tre quarti della gara, è più importante di saper sparare bene. Abbiamo anche cercato di eliminare il fastidioso effetto per cui, colpendo un avversario, spesso e volentieri si finiva per rovinargli addosso, rallentando la corsa".* Ma dilazionare le vetture lungo i tracciati non ha comportato la riduzione del loro numero. Anzi. Questa volta dovrete confrontarvi contro dodici piloti che diventano quindici in alcune gare. Detto in altri termini, avrete sempre un avversario che vi alita sul collo.

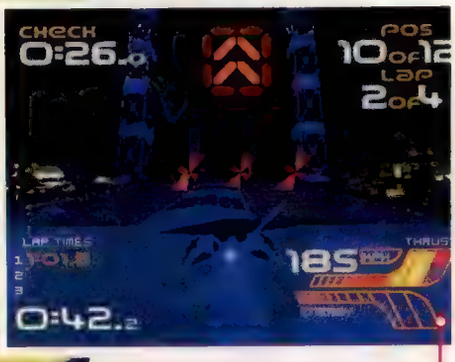
MORS TUA...

Una delle innovazioni più radicali del nuovo *WipEout* consiste nell'aggiunta di un segnalatore di energia sullo schermo. Se nel primo episodio i danni derivanti dalla collisione con un ordigno o con i bordi del tracciato comportavano la perdita di secondi importanti, nel sequel potreste finire per perdere addirittura la vostra vettura. Quando la barra raggiunge lo zero, è game over. La novità non introduce semplicemente un elemento di strategia all'interno del gioco - leggi la necessità di fermarsi ai box per effettuare una serie di riparazioni - ma consente anche di scaricare la propria frustrazione repressa obliterando letteralmente dallo schermo l'avversario. Un missile, boom, e il tarpano è tostato. *"Assegnare un determinato livello di energia ai vari veicoli* - spiega Andrew - *consente la distruzione effettiva del rivale! Veder saltare in aria il pilota avversario è assolutamente gratificante. Una volta distrutte, le vetture sono fuori gioco. In teoria, è persino possibile vincere una gara distruggendo tutti i concorrenti ed è quello che*



CURVE A GOMITO, SALISCENDI MOZZAFIATO: WIPEOUT 2097 OFFRE QUESTO ED ALTRO...

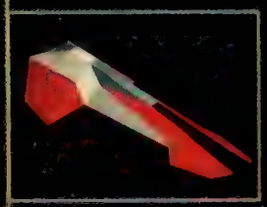


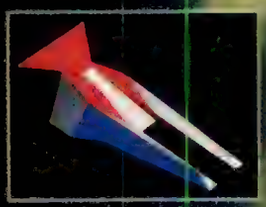


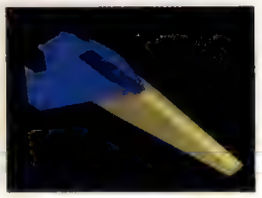
IL BLU ELETTRICO, COME POTETE VEDERE, È UNO DEI COLORI DOMINANTI IN WIPEOUT 2097!

LE VETTURE

Tutte le vetture di *WipEout 2097* vantano design completamente nuovi. *"Il sequel è ambientato quarant'anni dopo* - spiega Andrew - *ed è chiaro che la tecnologia si è evoluta."* Ogni nave incorpora un motore completamente nuovo e anche l'estetica è stata implementata nettamente. Segnaliamo l'aggiunta di un nuovo team, Piranha, il più veloce (ma anche il meno controllabile) in assoluto. Su alcuni tracciati gareggerete contro quattordici vetture contemporaneamente. Semplicemente grande.



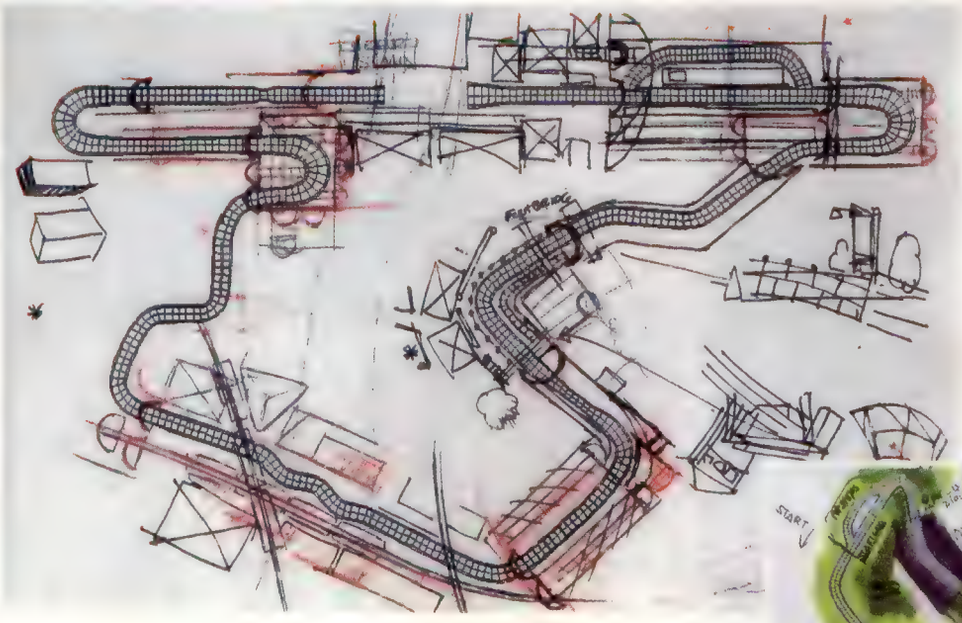




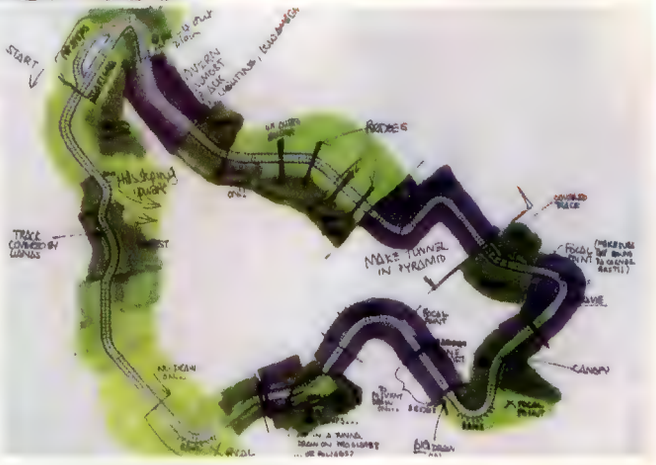
abbiamo fatto ieri durante una sessione di beta testing dotando il nostro veicolo di un numero infinito di bombe ad alto potenziale distruttivo, ma non credo che si tratti di una possibilità realisticamente attuabile senza cheat modes." Annichilire il nemico resta un elemento fondamentale di *WipEout 2097*. La riprova è che al termine di ogni gara riceverete un bonus tanto più alto quanti saranno state le vetture che avrete distrutto. Sono state mantenute le due visuali - interna al veicolo per i campioni, esterna per *losers*.

TRIONFO GRAFICO Secondo alcuni, *WipEout* era addirittura più bello da vedere che da giocare. Il seguito è ancora più estremo dal punto di vista estetico. Gli scenari sono, se possibile, ancora più visionari del primo, arricchiti dalle migliori texture mai viste prima su PlayStation e da effetti di luce assolutamente sbalorditivi. Sebbene le immagini pubblicate in queste pagine non siano in grado di restituire la ricchezza e il dettaglio grafico di *WipEout 2097*, risulta comunque evidente che gli artisti Psygnosis hanno veramente superato se stessi. Effetti di trasparenza e traslucenza, ombreggiature e sfumature rosse o blu si susseguono sullo schermo lasciando, almeno le prime volte, a bocca aperta. Sorge spontaneo domandarsi come siano stati possibili simili miglioramenti in così breve tempo. *"E' bastato conoscere un po' meglio l'hardware di PlayStation, implementare il codice e modificare qualche routine. Dei tre programmatori che hanno realizzato* WipEout 2097, *solo uno aveva precedentemente lavorato all'originale, e l'apporto delle nuove leve è stato fondamentale. Il primo titolo aveva richiesto quattro programmatori e un milione di grafici. Per* WipEout 2097 *abbiamo impiegato solo tre coders per la versione PlayStation e solo uno per la versione Windows '95. Per ciò che concerne l'aspetto meramente grafico, quattro artisti hanno lavorato ai tracciati, due all'introduzione cinematografica e altri quattro si sono occupati di menu grafici, esplosioni, texture dei percorsi per un totale di... Beh, un sacco di gente. Troppa,*

I TRACCIATI



QUESTA È UNA DELLE BOZZE CHE SONO POI PASSATE ATTRAVERSO IL PROCESSO DI SCANNING.



Ciascuno dei nuovi tracciati di *WipEout 2097* è stato prima disegnato su carta ed è stato successivamente trasferiti su schermo attraverso sofisticati tool grafici come SoftImage. Degli oltre venti circuiti pianificati inizialmente, solo otto sono stati inseriti all'interno del gioco. Nessuno di questi era presente nel primo episodio. I background sono incredibilmente definiti e animati in modo splendido. Per fare un esempio, appena usciti da un tunnel, potrete vedere sulla vostra destra un treno futuristico in movimento: pur non modificando in alcun modo la giocabilità, elementi come questi accrescono la spettacolarità del prodotto. Vi serviranno nervi saldi e notevoli capacità per portare a termine con successo le gare. In un tracciato dovete addirittura compiere una rotazione di 180° per restare in pista. Ve la sentite?

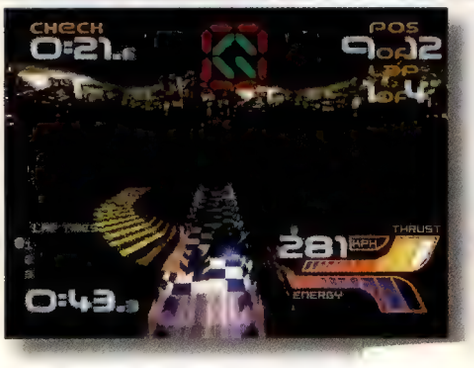
CONTINUA...

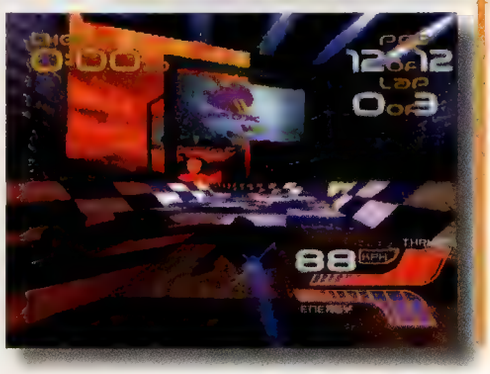
dire!". Considerando la spettacolarità di alcuni effetti speciali di *WipEout 2097* (paragonabili solo alle cose migliori viste in Loaded), ci chiediamo per quale motivo altri titoli per PlayStation non ne incorporino in egual misura. *"Il fatto è che noi siamo i migliori* - esclama spocchioso Andrew - *se qualcuno ha una buona idea e la capacità di inserirla all'interno di un gioco, allora lo fa. Altrimenti, significa che non ci riesce. Siamo certi che dopo l'uscita di* WipEout 2097*, appariranno un sacco di cloni che emuleranno gli stessi effetti speciali, o almeno tenteranno di farlo."*

Uno degli ostacoli maggiori che i programmatori hanno incontrato sviluppando fino a oggi su PlayStation è stato bilanciare adeguatamente il fattore cosmetico con quello ludico. Molti hanno preferito abbagliare i videogiocatori con prodotti altamente spettacolari dal punto di vista grafico, ma deludenti dal punto di vista della giocabilità. Perché? Semplicissimo: è molto più facile saccheggiare le librerie grafiche di PlayStation anziché concentrarsi sul gameplay. *"Una volta trovato un concept vincente* - aggiunge Andrew - *il trucco sta nel rivestirlo con la grafica più sofisticata senza appesantirlo eccessivamente, perdendo di vista la cosa più importante, ossia creare un gioco divertente. I termini in gioco sono tre: idee, memoria e velocità. PlayStation può contare su una grafica ottima e si possono ottenere cose davvero carine, ma se poi il tutto si muove a un frame al secondo, beh, allora c'è qualcosa che non va. E' questo, secondo me, il grande limite di* Loaded*: esplosioni a tutto schermo, grafica ottimamente confezionata, ma animazioni veramente scarne. In un gioco di corsa, non si possono commettere errori simili. Il primo* WipEout *perdeva qualche frame di animazione in modo solo occasionale - con gli schermi attivi e dietro a qualche vettura - ma siamo riusciti ad evitare che ciò si ripetesse con* WipEout 2097. *I possessori di PlayStation PAL non hanno di che preoccuparsi: sviluppiamo tutto in NTSC e se a 60 mhz non si presenta alcun problema, è chiaro che a 50 mhz le cose dovrebbero andare ancora meglio..."*

I programmatori sono dei giocolieri che devono saper giostrare i vari birilli con maestria per evitare il fallimento. Il fatto è che i tre elementi sono interdipendenti tra loro: se il gioco è lento, allora anche la giocabilità sarà carente, ma per migliorare il primo è assolutamente necessario fare i conti con la memoria disponibile. *"Il fattore velocità è un ulteriore problema, ma come sempre, tutto sta alla capacità del programmatore superare i limiti dell'hardware con il quale ci si confronta. In questo, il PC ha una marcia in più. Il fatto che esistano così tante differenti configurazioni, fa si che il prodotto può essere fruito in maniera eterogenea. Il gioco sarà "lento" o "veloce" solo in senso relativo. Con le console, non si scappa. L'hardware è unico, al massimo varia il formato. Inoltre, quando si sviluppa un gioco per console significa svilupparlo per macchine NTSC. Trasferire il tutto in PAL spesso diventa problematico, Quando abbiamo cominciato a lavorare a* WipEout 2097 *avevamo stabilito che era prioritario ottenere risultati soddisfacenti su entrambi i formati e così il lavoro sulla versione PAL è cominciato a poche settimane dall'inizio ufficiale dei lavori. inutile posticipare la traduzione da NTSC a PAL se tanto alla fine la devi fare comunque. Tanto vale svilupparle contemporaneamente. Almeno si evitano nottate in bianco e pressioni esterne!"*

PIT STOP Una delle peculiarità di *WipEout 2097* consiste nella possibilità di fermarsi ai "box" per recuperare l'energia perduta durante la gara. In alternativa, potete cogliere





I POWER-UP

WipEout 2097 include alcune delle armi più devastanti mai viste prima in un racing game futuristico. Ben undici power-up letali contro i sei del primo episodio. **Super PlayStation Console** ve li illustra uno per uno...

MISSILE Uno degli strumenti di devastazione più elementari (ma non per questo meno dannoso), il missile guidato provoca serie danni agli scafi delle navi avversarie.

ROCKET Missile a media gittata che si apre a grappolo investendo qualsiasi avversario che si trovi sul tracciato. Davvero niente male.

SCARICA ELETTRICA Sconvolge il pilota avversario, facendogli perdere per qualche secondo il controllo della vettura. Usatelo in curva per costringerlo ad impastarsi contro il bordo della pista.

BOMBA A TUONO Enorme smart bomb che infligge notevoli danni ad ogni veicolo visibile sul tracciato ma anche alle vetture che vi seguono a breve distanza (gli effetti sono paragonabili a quelli di un peto biomassico di media portata).

TERREMOTO L'effetto è veramente impressionante. L'arma genera un devastante scuotimento che altera la traiettoria delle altre vetture. Vi consigliamo di utilizzarlo in prossimità di salti: il minimo che possa succedere è che il vostro avversario finisca di sotto, ehehehe-heh...

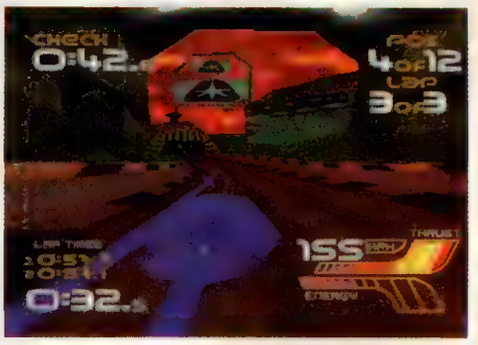
PALLA DI PLASMA Una delle armi più devastanti tra quelle disponibili, sebbene sia difficile da

al volo i power-up energetici disseminati lungo il tracciato (gli E-Pak). Non si tratta di uno stop vero e proprio: come in *Hi-Octane* (Bullfrog), il giocatore si limita a sorvolare una determinata sezione del tracciato, che funge da "ricaricatore". Ovviamente, c'è un contrappasso, che si traduce nella perdita di secondi importanti giacché si finisce per allungare il percorso. Considerando che l'alternativa è finire distrutti, non è poi così pesante. Andrew sottolinea che *"I migliori piloti non hanno nemmeno la necessità di volare sopra i ricaricatori: è molto più conveniente prendere al volo un E-Pak. Penalizzare i giocatori ulteriormente non ci sembrava il caso. Si tratta, più che altro, di un espediente per rendere più eccitante il gioco."*

I menu del gioco sono realizzati in base alle indicazioni dei Designers Republic. E si vede

A GHOST IN THE SHELL Se in *WipEout* il Time Trial consisteva in una gara contro il tempo, in *WipEout 2097* è presente un ghost-mode, che permette di gareggiare contro il simulacro della vostra vettura. Dopo aver completato il primo tracciato in assoluta solitudine, appare un veicolo fantasma che vi sfida per i rimanenti giri. Qualcosa di simile lo avevamo già visto in *Screamer* di Graffiti, pubblicato da Virgin. Va sottolineato che, migliorando i vostri tempi, migliorano anche le prestazioni del vostro antagonista fantasma. Paradossalmente, più siete bravi, più sarà difficile vincere la gara. A rendere ulteriormente complicate le cose c'è il fatto che non potete distruggere il vostro avversario a colpi di missili. Il vostro peggior nemico siete voi stessi...

LINK-UP FOREVAH *WipEout 2097* utilizza l'opzione link-up che consente la sfida simultanea tra due giocatori umani attraverso l'ausilio di un cavo speciale, due televisori,



BECCATEVI QUESTI EFFETTI DI LUCE VERAMENTE SPETTACOLARI. DOVRESTE VEDERLI IN MOVIMENTO...

impiegare. Come in Doom, anche qui potete sparare una palla di plasma capace di infliggere danni poderosi alle infrastrutture, ma non ricerca il bersaglio e se esplode vicino al vostro scafo, rischia di cancellarvi dal tracciato...

MINE Funzionano in maniera analoga a quelle disponibili nel primo episodio. Squadra che vince non si cambia.

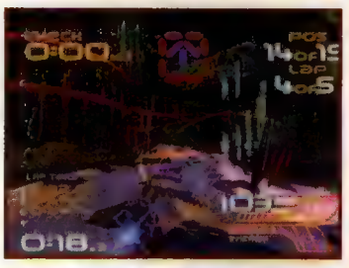
TURBO Il boost da utilizzare in prossimità dell'arrivo per umiliare l'avversario torna anche nel secondo episodio senza subire variazioni sostanziali.

PILOTA AUTOMATICO Concepito per videogiocatori pigri, il pilota automatico consente di lasciare i comandi per qualche secondo e godersi le splendide texture. Ci pensa il computer a guidare, quindi state tranquilli. Ideale nelle sezioni più difficili del tracciato: se non ve la sentite di fare una virata a 180° a mezz'aria, lasciatelo fare al pilota automatico...

E-PAK ENERGETICO Come un Gatorate dopo una partita di basket sul cemento, anche l'E-Pak vi consente di recuperare energia e ripartire di slancio, evitandovi la seccatura di passare ai "box". Nei livelli avanzati è piuttosto raro, quindi sarà necessario dosare gli E-Pak con un certo raziocinio...

SCUDI Qualche secondo di invulnerabilità è un vero toccasana nei momenti di combattimento più furioso. Non sprecateli...

MINI-CANNONE Al momento di andare in stampa, quest'arma non è stata ancora inserita, ma dovrebbe essere disponibile nella versione finale. Consente di sparare una cinquantina di proiettili dirompenti all'indirizzo dei vostri avversari.



due PlayStation e due copie del gioco. La modalità link-up presenta alcune peculiarità rispetto al gioco normale. Innanzitutto, non sono disponibili armi addizionali. Andrew afferma che power-up come quello che inverte il metodo di controllo erano semplicemente *"troppo estremi per il modo di gioco a due, e sono stati disinseriti"*. Una delle caratteristiche del modo link-up consiste nella possibilità di sfidare l'avversario umano in una gara uno-contro-uno, oppure di partecipare alla competizione insieme a tutte le altre vetture. Quest'ultima innovazione rappresenta un superamento di uno dei limiti del primo *WipEout*.

REPUBLIC DESIGNERS **Il design team più famoso di Inghilterra, Republic Designers, ha contribuito in maniera determinante al successo di *WipEout*, arricchendo il gioco con una serie di tocchi di classe capaci di rendere immediatamente riconoscibile il prodotto tra una marea di racing games simili. Icone, logo e persino le caratteristiche delle vetture: la collaborazione tra Psygnosis e Designers Republic ha riguardato ogni singolo aspetto del gioco. Non sorprende, quindi, che per *WipEout 2097*, i Republic siano stati nuovamente coinvolti. L'apporto di questi ultimi si è tradotto nella realizzazione di badges e logo, nuovi menu e mille altri particolari all'apparenza minimali, ma in realtà fondamentali per definire l'identità di un prodotto che ormai è diventato brand. E' con *WipEout* che i videogiochi sono diventati una forma di intrattenimento anche per i ventiquattrocalcosa della bit generation. *WipEout 2097* è la conferma che è nata una nuculture videoludica...**

SUONA FAMILIARE **Il soundtrack di *WipEout* ribadisce la commistione crescente tra i diversi comparti dell'industria culturale, dimostrando come l'universo videoludico e quello techno anglosassone siano perfettamente compatibili tra loro. Sebbene i temi dance di Chemical Brothers e The Prodigy non abbiano riscosso unanimi successi (molti videogiocatori americani, cresciuti con Metallica prima e Nirvana poi, hanno trovato l'accompagnamento musicale a tratti "irritante"), in Europa l'entusiasmo è stato enorme, tanto da spingere Sony a commercializzare in separata sede la colonna sonora del gioco. *WipEout 2097* offre una varietà di pezzi pop e techno targati Orbital, Leftfield e Chemical Brothers. Anche i Future Sound of London hanno rivelato di essere interessati. Il soundtrack include dieci pezzi composti da sei gruppi musicali tra i più attivi sulle scene dance inglesi.**

UNA BUONA IDEA ***"E' molto difficile sviluppare un videogioco con l'assillo delle consegne e la preoccupazione di non sforare. Saltano fuori una marea di cose che vorresti aggiungere, ma in genere manca sempre il tempo per implementarle tutte, anche perché ogni novità finisce sempre per creare problemi al resto"*, spiega Andrew. Come fare a smettere di introdurre nuovi elementi e limitarsi a seguire le indicazioni di fondo? *"Semplice: basta convincersi che per realizzare, che so, un nuovo veicolo, impiegheresti una settimana anziché due giorni. Questo ti dà il tempo di vedere se può funzionare all'interno del gioco oppure no, dandoti il tempo di eliminarla all'occorrenza. E' fondamentale organizzare e pianificare il proprio lavoro, concentrarsi su piccole cose e, soprattutto avere obiettivi a medio termine da raggiungere, senza perdersi in un mare di buone idee che comunque ti distraggono e ti fanno perdere tempo prezioso. Seguendo questa filosofia, siamo riusciti persino a completare con certo anticipo rispetto al previsto alcuni elementi del gioco, come pioggia, elementi mobili all'esterno dei tracciati e fiammelle dei motori."***

WIPEOUT 3 & PLAYSTATION 2 **Può sembrare sconveniente solo citare l'eventualità di un *WipEout 3* quando ancora il secondo non è stato terminato ma, d'altra parte, l'industria videoludica ha raggiunto una fase di maturazione tale che sequels e update vengono pianificati con largo anticipo *"Chiaramente, molte delle idee che un programmatore scarta quando sta lavorando a un gioco, finiscono per essere implementate nel seguito. La verità è che non abbiamo ancora pensato ad un terzo episodio, anche se posso garantire che la serie di* WipEout *non finirà con* WipEout 2097. *Penseremo a* WipEout 3 *solo quando avremo completato il secondo episodio..."*. E' possibile che *WipEout 3* sarà disponibile solo per PlayStation 2? *"PlayStation 2? Di quale PlayStation 2 state parlando?"* ridacchia Andrew...**

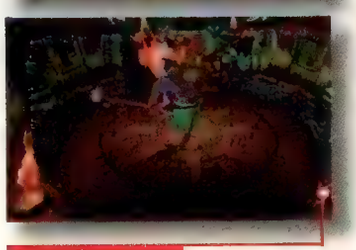
CRASH BANDICOOT

Bill Gates chi?

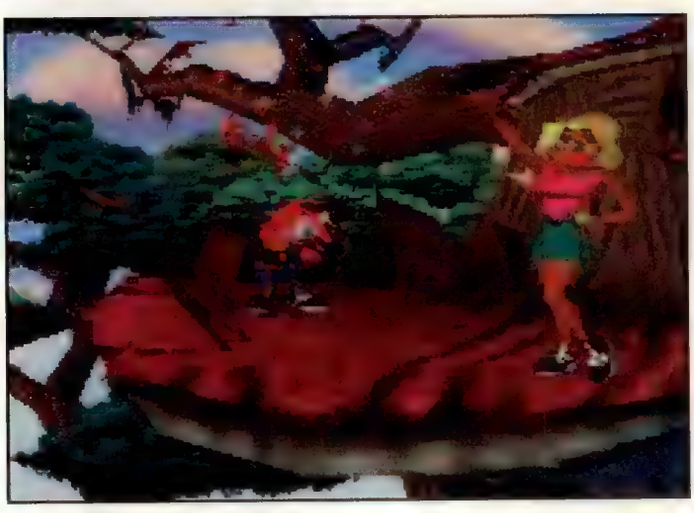
Il team Naughty Dog è nato circa una decina di anni fa, graie a Andy Gavin e Jason Rubin. I due si sono incontrati a scuola, hanno iniziato a fare programmi educativi e, come spesso accade, hanno finito col realizzare giochi. Con il nome di Naughty Dog i due hanno realizzato il loro primo titolo *Ski Crazed* per l'Apple II, sotto etichetta Baudville. I Naughty Dog hanno poi proseguito col realizzare la loro prima avventura in VGA, *Dream Zone*, avventura che è uscita su tutti i formati possibili e immaginabili, compresi ovviamente PC, Amiga e Atari ST.

Gavin e Rubin hanno iniziato poi l'Università e nel frattempo hanno programmato *Keef the Thief*, un'avventura per 16-bit distribuita dalla Electronic Arts across the globe. I due marpioni si sono quindi avventurati nel mondo delle console, realizzando *Ring of Power* per il Megadrive e, nel 1993, *Way of the Warrior* per 3DO. *Way of the Warrior* è stato il primo picchiaduro per la macchina di Trip Hawkins e, a causa del suo successo, ha attirato l'attenzione di Universal Studios Interactive.

Con tre progetti in lavorazione, la compagnia, che ora consiste di sette programmatori e designer s'è spostata negli uffici della Universal Studio a Hollywood, e ha intenzione di concentrarsi ora nella produzione di software per le console a 32-bit, a cominciare ovviamente da *Crash Bandicoot*.



CRASH BANDICOOT IN AZIONE.



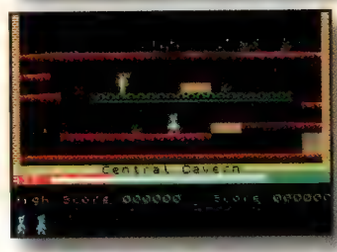
Playstation aveva bisogno di una mascotte, di un eroe da idolatrare, di qualcuno che potesse rappresentare adeguatamente Sony nei videogiochi. Signori e signore, ecco a voi... Crash Bandicoot!

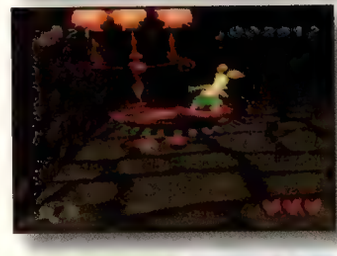
We don't need another hero. Oppure sì? Sin dai tempi di PacMan il mondo dei videogiochi è sempre stato pieno di personaggi rappresentativi, di eroi, di portabandiera di questa o quella casa... Insomma, di animali, persone o cose che infestassero i nsotri sogni, che ci facessero comprare tonnellate di merchandising e che ci incollassero alla poltrona del cinema a vedere le pellicole cinemtaografiche a loro dedicate.

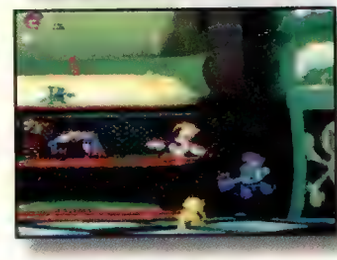
Tutti, insomma, hanno una mascotte, un personaggio di punta. Tutti, tranne la Sony? Fino ad oggi.

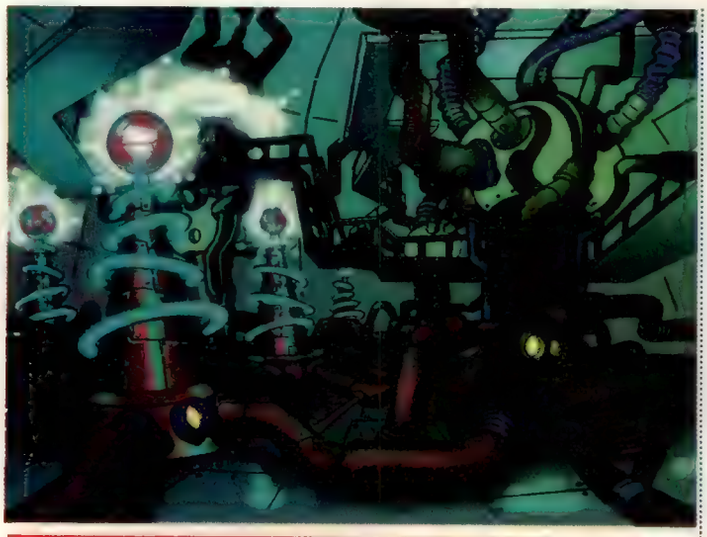
Il team di programmatori americani Naughty Dog ha infatti creato quello che alla Sony sperano diventi l'eroe dei videogiochi della prossima generazione, la risposta PlayStation a Mario and Sonic.

Il suo nome è Crash Bandicoot a distanza di un mese dall'uscita del primo titolo a lui dedicato, un platform (guarda caso...) *Super PlayStation Console* fa la conoscenza con quello che potrebbe essere il vostro incubo per gli anni a venire. Perché "incubo"? Chiedete agli utenti Nintendo cosa pensano ora di Mario...

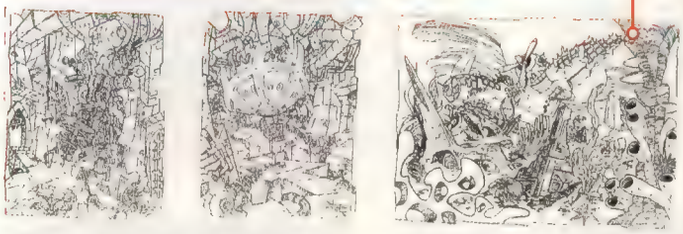




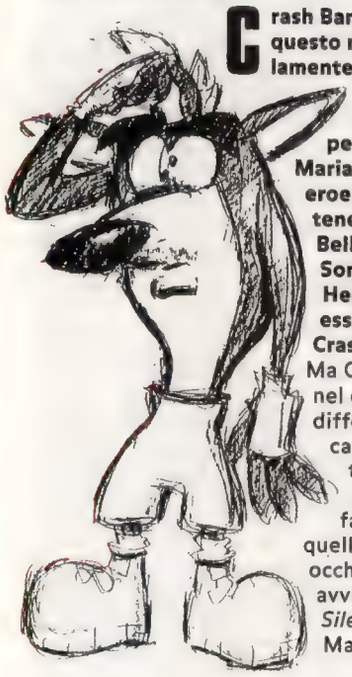




ECCO GLI SCHIZZI PREPARATORI DI UNO DEGLI ULTIMI LIVELLI.



Crash, Bang, Thud!



Crash Bandicoot non ha sempre avuto questo nome, anzi possiamo dire tranquillamente che questo sia il suo n ome d'arte. Il suo vero nome è assai imbarazzante, quasi come per uno di noi come chiamarsi Ugo Maria, Ortensio o robe simili: il nostro eroe ha come nome di battesimo... tenetevi forte... Wally the Wombat. Bellissimo. Fortunatamente alla Sony, dopo aver visto Sonic the Hedgehog e compagnia devono essere rinsaviti e hanno optato per Crash...

Ma Crash non ha cambiato solo nome nel corso della propria esistenza: a differenza dei suoi simili quadrupedi, cammina eretto, indossa pantaloncini, scarpe da basket e mezziguanti. Le sue espressioni facciali si sono avvicinate molto a quelle di un pazzo totale e ora i suoi occhi spiritati e il sorriso malefico lo avvicinano molto più a Hannibal de Il *Silenzio degli Innocenti* che a Sonic, Mario e le altre mascotte.

Naughty by Nature

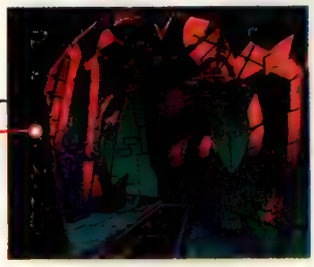
Fantasy Islands

CRASH È INTERAMENTE IN 3D E PUÒ INTERAGIRE ALLA GRANDE CON I FONDALI E SCHIANTARE NEMICI CON IL SUO ATTACCO ROTANTE.

Crash Bandicoot è senza dubbio un personaggio che spacca, ma senza un gioco di buon livello che supporti il suo look radicale ci troveremmo di fornte a un titolo dello stesso livello di *Rayman* e *Johnny Bazookatone*. Grazie alla cospicua esperienza accumulata in questi anni, il team Naughty Dog ha capito che la giocabilità è la cosa più importante, insieme alla varietà e alla semplicità del sistema di controllo. Il risultato è che *Crash Bandicoot*, è diviso principalmente in due generi: *Crash* infatti è un platform game, con poco meno di 30 livelli ultra-massivi alcuni dei quali scorrono da sinistra a destra, mentre altri sono interamente tridimensionali.

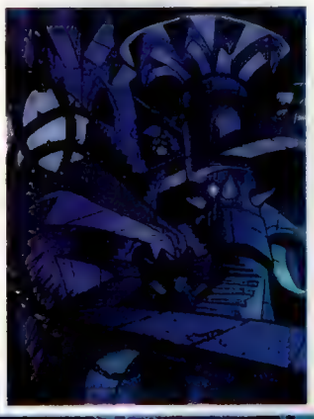
Traendo ispirazione da classici come *Super Mario World* e *Sonic the Hedgehog* e altri titoli assai meno famosi, *Crash Bandicoot* è il classico esempio di un platform

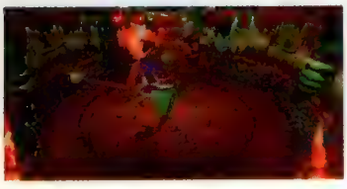
coi controfiocchi. Una volta entrati nelle scarpazze da basket di Crash, il vostro obiettivo sarà quello di superare un numero "n" di livelli prima di arrivare al temibile scontro con il Dottor Neo Cortex. Ovviamente ci sono molti ostacoli da superare affinché questo accada, compresi soliti boss di fine livello trappole nei posti più insaspettati. Quello però che differenzia *Crash Bandicoot* da tutti gli altri platform è la varietà. I livelli 2D apparentemente non sono niente di speciale con Crash che sguizza a destra e sinistra e i soliti nemici da far fuori.

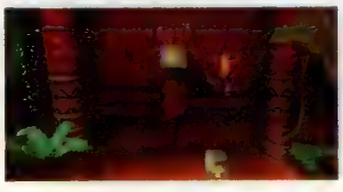


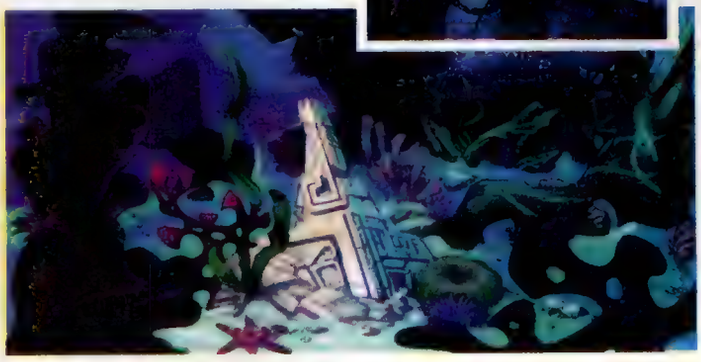
LE STANZE PRE-RENDERIZZATE HANNO NUMEROSI PUNTI DI LUCE.

Gli stage in 3D invece sono davvero spettacolari, anche perché potrete muovervi liberamente per il fondale a vostro gusto e piacimento. Spaziale la sequenza ispirata probabilmente a *Indiana Jones* in cui Crash scappa a gambe levate inseguito da un pietrone rotolante di dimensioni a dir poco apocalittiche.









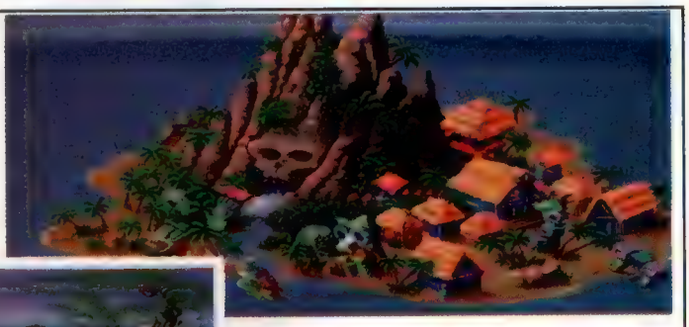
Come insegna *Super Mario World*, un altro aspetto su cui si sono concentrati i programmatori del team Naughty Dog è stato la varietà dei livelli, sia in termini di giocabilità che di stile grafico. Questi genialoidi sono riusciti nell'impresa con relativa facilità, sia con i livelli in 3D che con quelli in 2D e lo stesso vale per gli scenari che Crash dovrà attraversare nel corso del giuoco.

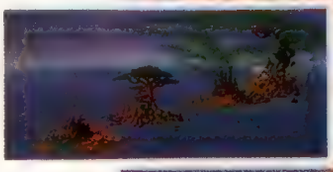
Il gioco comincia su South Sanity Island, un isolotto con dense foreste e assolate spiagge "stile *Baywatch*. Crash, scagliato sulle rive sabbiose di quest'atollo, deve superare ostacoli come pozzi e punte acuminate facendo fuori tutti i granchi rompipalle prima di entrare nella giungla. Dopo essersi avventurato nella macchia il nostro eroe giunge in un villaggio popolato da indigeni incacchiati neri e capeggiati dal terribile Koala Kong.

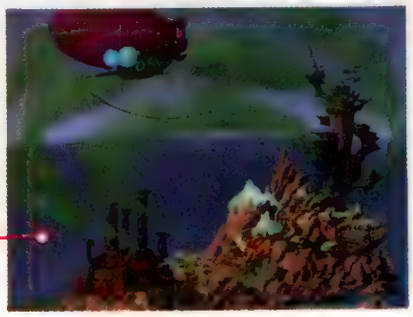
La seconda sezione, Mid Sanity Island, è più o meno simile, solo che Crash deve eliminare Ripper Roo prima di partire per North Sanity Island, un tempo un bellissimo posto, ora devastato dall'inuqinamento moderno. Qui è ostretto a lottare in una fabbrica terrificante popolata da robot malfunzionanti e ostacoli letali come travi cadenti e colate di metallo fuso.

Abbiamo poi Castle Cortex, il nascondiglio del maligno Neo Cortex. Neo è protetto da una schiera interminabile di creature e dalla temibilissima pistola Cortex Vortex. Eliminando l'esercito mutante Crash affronterà Cortex in uno scontro all'ultimo sangue.

Molti livelli hanno un limite di tempo prefissato e vi costringeranno quindi a correre come pazzi evitando gli ostacoli sul vostro cammino, mentre altri stage saranno più tranquilli e vi permetteranno di cercare eventuali power-up. In più ci sono numerosi livelli bonus a cui potrete accedere raccogliendo le icone disseminate un po' ovunque.







LE ISOLE, RENDERIZZATE, RUOTANO DO CRASH SI AVVICINA LORO.

L'AVANZATA DI CRASH SULL'ISOLA È SEGNALATO DA UNA LINEA GIALLA CHE SI SNODA SU E GIÙ PER LE VALLATE. IL GIOCO COMPRENDE ANCHE UN FOTTIO DI MONDI SEGRETI, MA IL LORO NUMERO E, SOPRATTUTTO, LA LORO POSIZIONE È ANCORA TOP SECRET NEGLI UFFICI DELLA SONY.

UN SUCCESSO CHIAMATO PLAYSTATION

Il 29 settembre del 1995, quasi un anno fa, PlayStation veniva ufficialmente introdotta in Italia. Super PlayStation Console, la prima testata italiana dedicata alla console a 32-bit Sony, celebra l'evento con un'intervista a Corrado Buonanno, presidente di Sony Electronic Publishing.

In un'intervista apparsa lo scorso aprile sul settimanale Computer Trade Weekly, Chris Deering presidente di Sony Computer Entertainment of Europe, definiva "piacevolmente sorprendenti" i risultati ottenuti in Italia da PlayStation. Secondo le stime di John Holder, presidente di Leader Distribuzione, il settore console in Italia è cresciuto del 43% rispetto all'anno precedente. Le ragioni di questo successo non vanno attribuite esclusivamente all'indubbia qualità di PlayStation, ma anche all'abilità di Corrado Buonanno, presidente di Sony Electronic Publishing, che in meno di dodici mesi è diventato la figura più rappresentativa sulle attuali scene videoludiche. SEP ha avuto il merito di risvegliare l'apatico mercato italiano da un preoccupante torpore. Ma quanto può durare il successo del 32-bit Sony ora che Nintendo 64 è disponibile sul mercato?
Matteo Bittanti lo ha chiesto direttamente a Corrado Buonanno...

Quantifichiamo il successo di Sony PlayStation in Italia. Quante console sono state vendute fino a oggi? Qual è il gioco che ha riscosso maggiore successo?
Corrado Buonanno: Fino a oggi (15 luglio 1996 - Ndr) abbiamo distribuito oltre 44.000 console e, in base ai nostri dati, posso affermare che oltre il 90% di queste sono già operative, ovvero fanno parte della base installata. I giochi che hanno riscosso maggiore successo sono le simulazioni di guida (*Ridge Racer* e *Ridge Racer Revolution*) nonché i picchiaduro (*Tekken* e *Mortal Kombat 3*). Anche *Adidas Power Soccer* ha venduto molto bene. Si tratta sicuramente dei generi trainanti per ciò che concerne il software PlayStation."

Quante PlayStation prevedete di commercializzare entro la fine dell'anno?
CB: "Contiamo di raggiungere una base installata di 60/65.000 unità per la fine del 1996. Finora, tutti le previsioni si sono dimostrate azzeccate."

Rispetto a un anno fa, l'alternativa videoludica a Sony PlayStation appare molto più convincente. L'introduzione di Nintendo 64 - mezzo milione di unità vendute in meno di una settimana in Giappone - e i miglioramenti qualitativi dell'offerta software per Saturn rappresentano due motivi di preoccupazione per Sony Electronic Publishing? Ritiene che le altre macchine da gioco disponibili sul mercato potranno compromettere la leadership di PlayStation?
CB: "Sega Saturn e Nintendo 64 sono due prodotti tecnicamente molto buoni ma non credo che potranno riscuotere, almeno qui in Italia, il successo di Sony PlayStation. Senza nulla togliere ai nostri concorrenti, è abbastanza chiaro che la forza distributiva di Sony non ha eguali in questo paese. Oltre ai PlayStation Center e ai negozi di videogiochi in generale, PlayStation è disponibile anche in tutti i negozi che trattano prodotti Sony e questo ci dà un'indiscutibile vantaggio su Gig e Giochi Preziosi. Considerando poi che il mercato di importazione parallela ha dimensioni molto ristrette, direi che il vantaggio acquisito da PlayStation ci permette di guardare al domani con una certa tranquillità".
Che ruolo svolge l'importazione parallela all'interno del mercato dei videogiochi italiano?
CB: "Il mercato di importazione parallela muove volumi di mercato sostanzialmente piccoli e non è paragonabile alla distribuzione ufficiale. Se ne parla tanto, forse troppo, ma non è che una nicchia. Non esistono dei dati precisi sul numero di PlayStation giapponesi e americane effettivamente vendute in Italia, ma personalmente non credo che siano state vendute più di 2.500 console importate."

CORRADO BUONANNO, PRESIDENTE DI SONY ELECTRONIC PUBLISHING

Dando un'occhiata ai dati di vendita, appare chiaro che le console a trentadue bit non sono state in grado di bissare il successo di piattaforme come Megadrive e Super NES. Secondo PlayStation riuscirà a sostituirsi ai 16-bit sia in termini di unità vendute, sia in termini di volume di mercato oppure no?
CB: "La stagione dei sedici bit si è conclusa, e i 32-bit ne hanno raccolto l'eredità. Sono convinto che PlayStation abbia tutte le carte in regola per ottenere successi di vendita analoghi a quelli di Super NES e Megadrive. Anche se PlayStation è stata introdotta in Italia a un prezzo superiore del 60% rispetto a una console a sedici bit come Super NES, d'altra parte è vero che sul fronte del software, i giochi PlayStation costano fino al 50% in meno. L'utente è attento e preferisce risparmiare qualcosa sul software, visto che si tratta di una spesa ricorrente. Un conto è spendere 99.000 lire per un gioco per PlayStation un altro pagare fino a 200.000 una cartuccia. Vorrei inoltre ricordare che in questi ultimi mesi abbiamo apportato una serie di riduzioni al prezzo di PlayStation, che è oggi disponibile a 449.000 lire. Un ulteriore passo in avanti verso la massificazione del divertimento elettronico."

"Personalmente non credo che ci sia alcun bisogno di modificare l'hardware esistente e tanto meno di introdurre una nuova macchina. Semmai, occorre continuare a offrire un software di ottima qualità, ma da questo punto di vista, l'offerta PlayStation è impareggiabile."

A proposito di prezzi, c'è qualche speranza di vedere PlayStation sotto le 400.000 lire per Natale?
CB: "Non posso azzardare previsioni a lungo termine. Posso solo dire che la riduzione del prezzo di PlayStation a 449.000 lire era prevista per settembre, ma la abbiamo anticipata a giugno. Si trattava di una scommessa e la abbiamo vinta. In un momento dell'anno in cui il mercato è generalmente sonnecchioso, Sony PlayStation è stata capace di imprimere una sferzata. I risultati, in termini di unità vendute, sono stati soddisfacenti e la risposta degli utenti è stata incredibile."

L'introduzione sul mercato italiano di PlayStation è stata accompagnata da una delle più originali e divertenti campagne pubblicitarie della storia dei videogames - mi riferisco soprattutto al tormentone televisivo "Non sottovalutate il potere di Sony PlayStation". Quanto è importante il marketing per un prodotto come PlayStation?
CB: "Rendere visibile il proprio prodotto è fondamentale in un mercato competitivo come questo. Tuttavia, ritengo che ai videogiocatori in fondo interessi una cosa sola: la qualità dei giochi. Noi crediamo che la migliore pubblicità consista nel provare il prodotto prima di acquistarlo, nel "contatto fisico" con i giochi, e per questo abbiamo dotato i PlayStation Center con display units, ossia piattaforme dimostrative del software per PlaySytation. L'iniziativa si è rivelata un grande successo: fino a oggi, la possibilità di saggiare la qualità del videogioco anziché essere costretti ad acquistarlo a scatola chiusa era un'utopia. Inoltre, il passaparola tra gli utenti è non meno efficace di una campagna pubblicitaria dal budget miliardario."

Quali titoli verranno tradotti interamente in italiano tra quelli che SEP pubblicherà nei prossimi mesi?
CB: "L'obiettivo fondamentale, per Sony Electronic Publishing, è raggiungere il break-even per ciò che concerne i costi di doppiaggio. Per i titoli più attesi, le traduzioni integrali sono più che probabili. *Formula One*, in uscita a settembre, per esempio, vanta un commento sonoro interamente in italiano."

Uno dei problemi più gravi che affliggono il mercato attuale è rappresentato dal fenomeno della pirateria. L'abbattimento dei costi dei masterizzatori e la diffusione delle copie da Taiwan e Hong Kong, rischiano di avere effetti dirompenti sul mercato. Cosa ne pensa?
CB: "Il fenomeno della pirateria in Italia non è molto esteso, ma è comunque grave e faremo tutto il possibile per arrestarlo. Abbiamo individuato già da tempo alcuni traffici illeciti e posso anticipare che tra settembre e Natale, daremo vita a una serie di manovre anti-pirateria su scala nazionale. Azioni mirate ed efficaci, che faranno passare a molti la voglia di copiare illegalmente il software PlayStation."

PlayStation 2 a 64-bit, PlayStation dotato di lettore CD-ROM a quadrupla velocità, PlayStation portatile... Cosa c'è di vero in queste voci di corridoio che circolano ormai da qualche tempo? Ma soprattutto, cosa c'è nel futuro di Sony PlayStation?
CB: "Nel futuro ci sarà sempre e solo Sony PlayStation, ovviamente. PlayStation è un prodotto multifunzionale, upgradabile, che non è certo destinato a venire eclissato e tanto meno abbandonato a breve termine. Attualmente, PlayStation detiene il 60% del mercato videoludico mondiale. Personalmente non credo che ci sia alcun bisogno di modificare l'hardware e tanto meno di introdurre una nuova macchina. Semmai, occorre continuare a proporre software di ottima qualità, ma da questo punto di vista, l'offerta PlayStation è impareggiabile. Su Internet si specula molto su PlayStation 2 e altri fantomatici progetti, ma per ora è solo aria fritta: l'unica introduzione di rilievo, in questo senso, riguarda il nuovo disegno che apparirà sulla confezione di PlayStation...(ride)".

Lo scorso giugno, in occasione del *PC Expo* di New York, Sony ha presentato ufficialmente la sua linea di personal computer. In quale direzione si sta muovendo il divertimento elettronico? Ritiene che PC e console siano due media in conflitto, tendenti cioè a escludersi a vicenda, oppure sono complementari e quindi possano coesistere in uno stesso ambiente?
CB: "PC e console si rivolgono a due target profondamente diversi e presentano caratteristiche assai differenti. La semplicità d'uso delle console è impareggiabile: basta inserire il CD nel lettore, accendere PlayStation e cominciare a giocare. Questo è il vero e solo Plug & Play. I personal computer, nonostante tutte le semplificazioni introdotte negli ultimi anni - penso soprattutto a Windows '95 -, non sono certo alla portata di tutti: solo la configurazione richiede una certa dimestichezza che molti utenti non possiedono. PlayStation è uno strumento videoludico versatile, immediato e facile da utilizzare, ma è chiaro che il personal computer soddisfa esigenze diverse. Tutto sommato, anche se il mercato ludico dei PC è in espansione, direi che le console restano i migliori strumenti per videogiocare. Non credo inoltre che i due mezzi siano in conflitto tra loro: computer e console non sono antitetici, bensì complementari."

Ultima domanda: il presidente di Sony Electronic Publishing videogioca oppure no? Se sì, qual è il suo titolo preferito?
CB: "Purtroppo gli impegni non mi consentono di passare troppo tempo a videogiocare, sebbene mi diverta parecchio. Quando posso, sfido mio figlio a *Total NBA*, che, a mio avviso - e lo dico da estimatore di questo sport e non da presidente di Sony Electronic Publishing - è la migliore simulazione di basket mai realizzata."

GRANDI MANOVRE IN CASA SONY

Nonostante i successi acquisiti sino a oggi (1.4 mlioni di console vendute, oltre sette milioni di giochi commercializzati in un anno) alla fine di luglio, Jim Whims, presidente di Sony Computer Entertainment of America e Angelo Pezzani, membro dello staff manageriale di SCEA, sono stati invitati a dare le dimissioni. La dipartita di Whims (autentica star dell'E3 losangelino) segue di qualche giorno quella di Tom Kalinske, presidente di Sega of America. Il nuovo presidente di Sony Computer Entertainment of America è Shoijo Maruame.

Jim Whims è stato costretto a lasciare Sony Computer Entertainment of America.

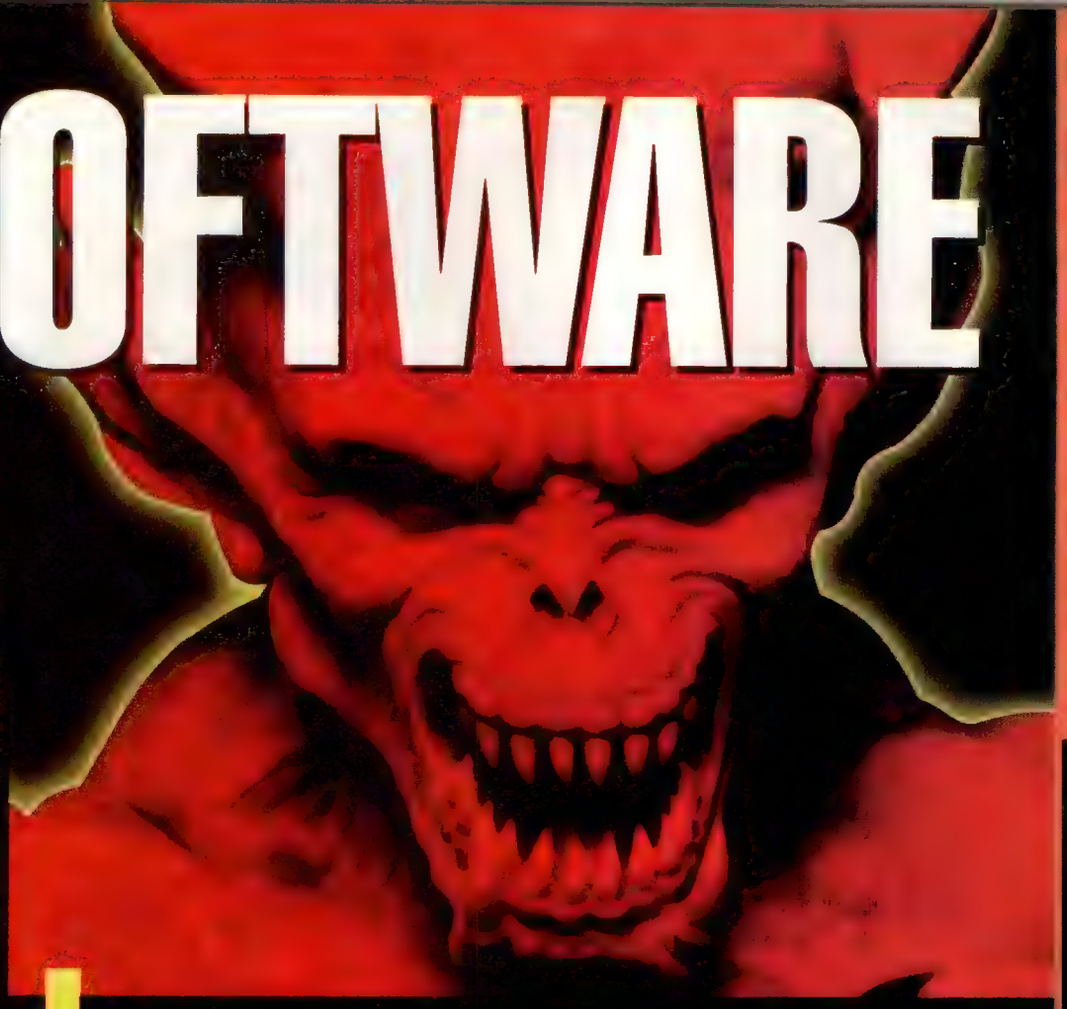
USCITE UFFICIALI

Le novità per Sony PlayStation che saranno disponibili ufficialmente a settembre:

TITAN WARS	BMG	1/9
AIV EVOLUTION	ARTDINK	2/9
DARKSTALKERS	VIRGIN	2/9
TILT	VIRGIN	5/9
RAGING SKIES	ASMIK	6/9
FORMULA 1	PSYGNOSIS	6/9
TEKKEN 2	NAMCO	20/9
PENNY RACER	TAKARA	
TRANSPORT TYCOON	MICROPROSE	
SMASH COURT TENNIS	NAMCO	
BROKEN SWORD	SCEE	
JUMPING FLASH 2	SCEI	
LEMMINGS PLATFORM	PSYGNOSIS	

A TU PER TU CON LA

id SOFTWARE



Le origini di id Software risalgono al settembre del 1990 quando John Carmack, John Romero, Tom Hall e Adrian Carmack fondarono quella che di lì a qualche anno sarebbe diventata una delle migliori case di sviluppo del mondo. Ma gli inizi non furono facili: il primo gioco targato id, Commader Keen: Invasions of the Vorticans, *passò praticamente inosservato. Le cose cominciarono a cambiare con* Wolfenstein 3D, *il primo shooter tridimensionale della nuova generazione. Successivamente, Jay Wilbur e Mike Wilson si unirono alla neo-nata sofware house per lavorare a un gioco di quattro lettere che avrebbe cambiato la storia del divertimento elettronico:* Doom. *Con l'uscita di* Quake, *id Software sta nuovamente catalizzando l'attenzione della comunità videoludica.* Super PlayStation Console *ha intervistato in esclusiva Jay e Mike, due programmatori che di videogiochi se ne intendono.*

I dieci dicembre 1993 è una data ormai leggendaria. In questo giorno, id Software, precedentemente conosciuta per *Wolfenstein 3D* - uno shooter in prima persona che aveva riscosso un buon successo al livello underground dello shareware tanto da meritare la distribuzione ufficiale - introdusse sul mercato *Doom*. Carmack e soci ancora non lo sapevano, ma *Doom* avrebbe cambiato per sempre il panorama videoludico per PC, diventando il *Tetris* degli anni Novanta e generando una pletora di cloni, epigoni ed emulazioni quasi sempre inferiori all'originale, senza dimenticare tonnellate di data disk, spin-offs (*Heretic*, *Hexen*) e sequels più o meno ufficiali (*Doom II: Hell on Earth*, *Ultimate Doom*). Sono passati tre anni, quindici milioni di copie per PC, ma il successo non accenna a calare. L'ennesima dimostrazione arriva dall'incarnazione domestica per PlayStation, apparsa sul mercato lo scorso Natale, uno dei titoli più venduti in assoluto per il 32-bit Sony. I trionfi degli ultimi anni non hanno dato alla testa del team: id Software è consapevole di aver realizzato il migliore sparatutto tridimensionale della storia dei videogames, ma non per questo ha smesso di sperimentare nuove soluzioni nell'ambito del divertimento interattivo. In questi mesi, il ciclone *Quake* si è scatenato sul mercato PC entusiasmando milioni di utenti. Ma il settore degli shooter in prima persona si sta rapidamente saturando. Solo per PlayStation sono disponibili titoli come *Alien Trilogy*, *Space Hulk* e, prossimamente *Duke Nukem 3D*, *Exhumed*, *Disruptor*, per tacere dell'atteso *Final Doom*, la versione definitiva che include i precedenti episodi più una serie di nuovi scenari e livelli. Ma cosa rende i prodotti della id Software tanto appetibili? Lo abbiamo chiesto a Mike Wilson e Jay Wilbur...

Doom ha riscosso un enorme successo in Europa ed è stato uno dei mattatori della stagione natalizia passata. Siete rimasti soddisfatti della versione PlayStation del vostro best-seller?
Id software: "Oh, sì. Era la migliore."

Secondo voi Williams avrebbe potuto fare di più?
Id software: "No, non con il materiale che gli abbiamo dato. Allora era il massimo che si poteva ottenere. Del resto, la versione PlayStation miscela il meglio di *Doom* e *Doom 2*. Hanno aggiunto qualche elemento extra che ha reso il gioco ancora più appetibile."

Visti i risultati ottenuti da Williams con Doom, offrireste loro di convertire titoli come *Hexen*, per citare uno dei vostri titoli?
Id software: "Credo di sì, dipende tutto dalle offerte che riceviamo. *Hexen* è attualmente in fase di conversione. Del progetto si stanno occupando i Rage."

Come vi sembra da quello che avete visto sino a oggi? Avete qualcosa a che fare con la conversione oppure no?
Id software: "La prima beta di *Hexen* che abbiamo ricevuto ci ha deluso un po'. Non era

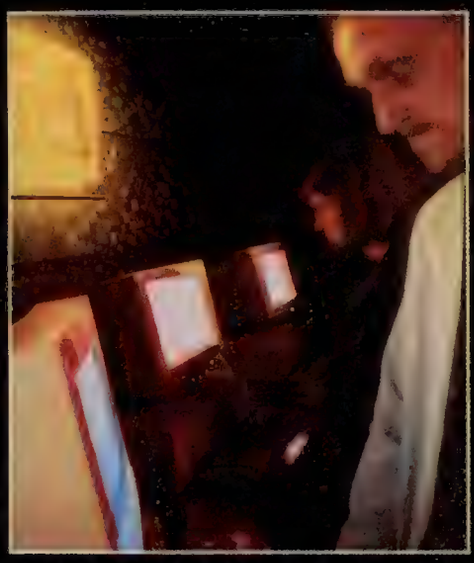
certo ai livelli di *Doom*, quindi l'abbiamo rispedita indietro chiedendo modifiche sostanziali. Non autorizzeremo la pubblicazione del gioco fino a quando non saremo soddisfatti, ma le ultime cose che abbiamo visto ci hanno rassicurato."

La versione PlayStation includerà elementi inediti rispetto all'originale per PC?
Id software: "Non ne sono certo, al momento, ma credo di sì. Del resto, tutti i nostri prodotti sfruttano le peculiarità dell'hardware sul quale sono implementati."

Avete collaborato attivamente con Williams per la versione PlayStation di *Doom*?
Id software: "No, non direi. Abbiamo lasciato carta bianca agli sviluppatori e la Williams non ha interferito. I nostri uffici sono molto vicini a quelli Williams, ma non c'è stata troppa interazione tra di noi, perché eravamo troppo presi da *Quake* per seguire attentamente altri progetti."

Il successo di *Wolfenstein 3D* è stato eclatante, ma l'entusiasmo dimostrato per *Doom* è stato infinitamente superiore. Come lo spieghi, trattandosi di due titoli in fondo molto simili almeno per ciò che concerne la meccanica di gioco?
Id software(Mike Wilson): "Non vorrei sembrare presuntuoso, ma sapevo che *Doom* avrebbe riscosso un grande successo: in fondo restiamo videogiocatori incalliti e siamo in grado di riconoscere un killer game quando ce lo troviamo di fronte. Ci siamo messi a giocare alla beta finale di *Doom* e ci siamo detti: "*Wow, questo è un signor gioco*". *Wolfenstein 3D* era un ottimo prodotto, ma non ci aveva intrippato come *Doom*, tuttavia è indubbio che il successo di quest'ultimo sia andato ben oltre le nostre aspettative. Se solo due anni prima qualcuno ci avrebbe detto che *Doom* avrebbe generato milioni di copie, quattro sequels e un film, lo avremmo preso per un pazzo!"

Parliamo di *Quake*. La versione PC vi ha impegnato per oltre due anni. Quali obiettivi vi eravate prefissati con questo gioco?
Id software: "Volevamo semplicemente creare il miglior gioco dell'anno. Magari, il migliore dei prossimi due anni, eh eh eh. Sono convinto che i nostri concorrenti impiegheranno da uno a due anni per ottenere risultati paragonabili a quelli che abbiamo raggiunto con *Quake* e per allora avremo creato qualcosa di ancora più sofisticato. Almeno speriamo. In base a quello che ho visto sinora - e mi riferisco all'offerta



che sarà disponibile sul mercato nei prossimi mesi - direi che manteniamo un certo vantaggio."

Da *Doom* in poi, il vostro modus operandi è sempre stato quello di migliorare l'engine grafico lasciando sostanzialmente inalterata la filosofia del gioco. Quanto è importante per voi oltrepassare i limiti tecnici?

"La prima beta di* Hexen *per PlayStation che abbiamo ricevuto ci ha deluso un po'. Non era certo ai livelli di* Doom*, quindi l'abbiamo rispedita indietro chiedendo modifiche sostanziali."

Id software: "E' fondamentale. Abbiamo investito un sacco di risorse per sviluppare tecnologia sempre nuova, per ottenere videogiochi tecnicamente sempre più avanzati. John Carmack, il programmatore supremo nonché presidente della id software è alla costante ricerca di engine grafici sempre più potenti. Del resto, prima sviluppiamo l'engine e poi ci costruiamo un gioco attorno. Lavoriamo in questo modo: facciamo tesoro delle esperienze acquisite con i prodotti realizzati in precedenza, implementiamo i concept utilizzando la nuova tecnologia disponibile e, zack!, il videogioco è fatto."

Vedremo *Quake* anche su PlayStation, vero?
Id software: "Oh, certo. Convertiremo *Quake* su qualsiasi piattaforma che abbia un hardware sufficientemente sofisticato."

Quali sono le difficoltà maggiori che i programmatori incontreranno nel processo di conversione di *Quake* da PC a PlayStation, considerando la maggiore versatilità del primo e le limitazioni della console Sony?
Id software: "Non saprei. Sarà interessante vedere come e se riusciranno ad aggirare alcuni ostacoli legati all'hardware PlayStation."

Vi occuperete direttamente della versione PlayStation, oppure affiderete il compito di convertire *Quake* a un team esterno?
Id software: "Siamo una software house di dimensioni abbastanza ridotte, solo quattordici programmatori lavorano a tempo pieno e la maggior parte di loro sta già studiando *Quake 2*. John Carmack e Michael Abrash sono impegnati sull'engine del sequel e se proprio vuoi la verità, credo che la versione PlayStation la affideremo a un team esterno."

***Quake* per PlayStation avrà delle peculiarità rispetto alla versione PC?**
Id software: "Mi piacerebbe che così fosse. Dipende tutto da obblighi contrattuali che non dipendono interamente da noi."

L'idea di inserire delle novità in *Doom* per PlayStation è stata vostra oppure è farina del sacco Williams? Penso al *Club Doom*, per esempio...
Id software: "Abbiamo supervisionato l'intero processo e abbiamo effettivamento modificato una serie di elementi, anche se devo ammettere che alcune delle innovazioni che ci hanno proposto erano davvero forti, per cui abbiamo le abbiamo accettate volentieri."

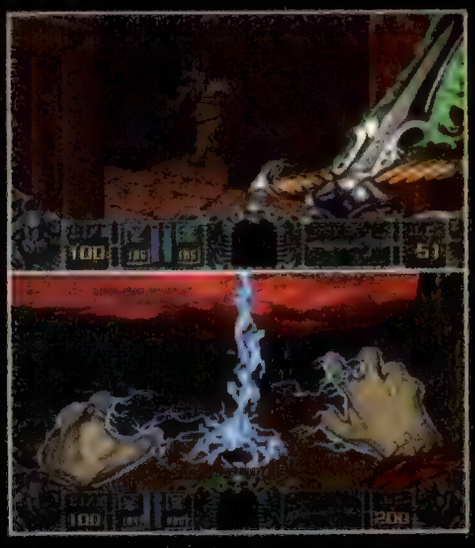
Tuttavia, nessuna novità poteva essere inserita senza il vostro ok, vero?
Id software: "Si, e la cosa ha creato qualche problema, in quanto alcuni di noi erano favorevoli a certe innovazioni, mentre altri no. Alla fine abbiamo optato per giudicare il prodotto finito, e verificare che le novità fossero funzionali al gameplay."

In questi anni, id Software si è creata una reputazione invidiabile nel settore degli sparatutto in prima persona. Avete intenzione di diversificare la vostra offerta?
Id software: "No, non avrebbe senso. Siamo famosi per gli shoot'em up tridimensionali e del resto appartengono al genere che preferiamo in assoluto. Perché creare qualcosa che non ci soddisferebbe in quanto videogiocatori?"

Forse è ancora presto per fare piani, ma cosa verrà dopo *Quake*?
Id software: "Non abbiamo ancora pianificato niente di grosso. Certo, non mancheranno scenari aggiuntivi, expansion set e cose del genere. Stiamo mettendo a punto la versione online di *Quake*, mentre John Carmack è ovvia-

mente al lavoro su un nuovo engine!"

Credete nel videogaming on line?
Id software: "Certamente. *Quake* è stato concepito, sviluppato e programmato con un'ottica multiplayer. Credo che *Quake* dia il massimo nella modalità Deathmatch, ovvero nello scontro tra differenti giocatori umani connessi in rete."



Cosa ne pensate di un modo multi-player di tipo cooperativo?
Id software: "Probabilmente ne includeremo uno, ma non sono certo che sarà gettonato dai giocatori quanto il Deathmatch Mode!"

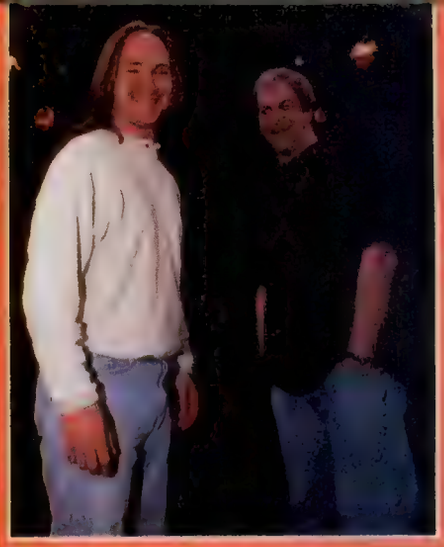
Il fatto che *Doom* sia stato copiato, emulato, imitato da decine e decine di altre case, vi lusinga o vi annoia? Hai trovato qualcuno di questi cloni effettivamente valido e divertente?
Id software: "Non posso negare che qualcuno sia carino. Come ho detto, ci piacciono parecchio questo tipo di giochi. *Dark Forces,* ad esempio, ha riscosso un grande successo e qui è piaciuto a tutti."

Vi capita mai di trovarvi di fronte a un gioco e dire "*Capperi, vorrei averlo programmato io!*"?
Id software: "Lavoriamo principalmente perché ci diverte, è la nostra passione, non tanto per il denaro, che del resto, accompagna il successo quando il prodotto è vincente. Siamo veramente soddisfatti dei giochi che abbiamo creato fino a oggi e di tutti quelli che recano il marchio id, *Doom* resta il nostro preferito. Ci giochiamo un sacco. Posso addirittura dire che amiamo i nostri giochi. Siamo i critici più implacabili dei lavori che realizziamo ma, al tempo stesso, i fan più entusiasti."

Ritenete che nel futuro del divertimento elettronico finirà per identificarsi con i PC oppure con le console della prossima generazione?
Id software: "Credo che i due sistemi coesisteranno. Il PC non scomparirà mai, questo è certo, Credo che i due sistemi finiranno per convergere l'uno nell'altro, ma ci vorrà ancora del tempo. Console come PlayStation sono delle autentiche macchine da gioco, scatole del divertimento elettronico. Nel momento stesso in cui le capacità dei PC più sofisticati saranno emulate dalle console, il prezzo dei PC calerà. Il fenomeno della convergenza è inevitabile, ma ci vorrà del tempo prima che il signor Rossi potrà permettersi un PC dalle buone prestazioni. Le console non sono destinate a scomparire. La maggior parte dei nostri prodotti li giochiamo su console."

Quale sarà la prossima "*big thing*" nell'ambito del divertimento elettronico?
Id software: "Il multi-player gaming, sicuramente. Questo ambito del mercato, per ora elitario, finirà per assorbire tutto il resto. In futuro avremo enormi networks come il Wireplay di British Telecom o come i tre grandi gestori di reti interattive americani. E' solo questione di tempo: il multi-player gaming prenderà piede su larga scala e diventerà la norma. Tutti saranno connessi alla Rete, come avviene ora per la televisione via cavo. Quando la tecnologia si evolverà e i prezzi diventeranno accessibili, il videogaming on demand sarà una realtà, per cui smetteremo di comprare i giochi nei negozi e ci limiteremo a pagare solo la fruizione. Ho visto i primi risultati di una serie di test condotti negli ultimi mesi e posso assicurare che il sistema funziona alla grande. Studi simili sono già in atto in Giappone. Ho visto il futuro ed è in Rete. Anzi, è la Rete. Ma non dimentichiamo, però, che gli investimenti saranno altissimi: cablare una nazione richiede costi elevati."

"Console come PlayStation sono delle autentiche macchine da gioco, scatole del divertimento elettronico. Nel momento stesso in cui le capacità dei PC più sofisticati saranno emulate dalle console, il prezzo dei PC calerà. Il fenomeno della convergenza è inevitabile, ma ci vorrà del tempo prima che il signor Rossi potrà permettersi un PC dalle buone prestazioni."



A DENTI STRETTI
con la Id Software...

CONFLITTI DOMESTICI
"Preferisco giocare a *Doom* sul PC, ma vari genitori sono abituati a vivere la cucina. I miei figli adorerebbero la versione PlayStation, comunque."

DOOM: IL FILM
"Il progetto procede con un'ottima tensione. Ho già letto quattro diverse sceneggiature e qui le abbiamo tutte. L'ultima ci ha impressionato particolarmente."

FILM INTERATTIVI
"Fanno schifo. Non sono per niente divertenti.
Mi piace tantissimo stare davanti allo schermo, non cliccare qua e là.
L'idea dei film interattivi trova terreno fertile solo se vuole vedere un film, niente videogiochi."

WIREPLAY DI BT
"Il nuovo servizio su Internet? Ho letto qualcosa negli ultimi tempi, ma non sono il persona più adatta per esprimere un parere.
Credo che tutti si stiano muovendo nella giusta direzione, comunque."

GLI SVILUPPATORI DI VIDEOGIOCHI CHE AMMIRANO
"Scavenger è una delle migliori etichette sul mercato: quei ragazzi ci sanno veramente fare.
Anche LucasArts ce l'ha fatta con i nostri amici che lavorano alla Xatrix stanno realizzando grandi giochi.
I Probe lavorano molto bene, i Team Virtuoso sono mostri. Per farla breve, attualmente tutti i programmatori a parte quelli che realizzano film interattivi! I giochi che preferiamo? Beh, è facile rispondere: quelli che produciamo noi, ovvio!"

COSA APPREZZANO E COSA DISPREZZANO DELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA
"L'installazione di Windows '95 ha rivelato un cacco di problemi. Sotto DOS, la configurazione era un vero casino. Nove volte su dieci finivi per sbagliare qualcosa, e finivi per incappare il gioco quando in realtà è il sistema operativo in sé che fa acqua da tutte le parti. Grazie a Windows '95, la situazione è migliorata considerevolmente."

SCHEDA TECNICA

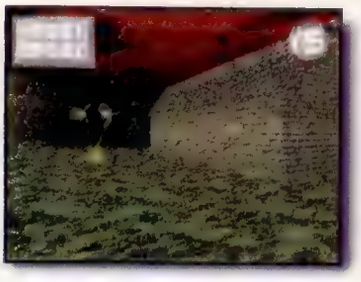
SOFTWARE HOUSE	FROM SOFTWARE
GENERE	RPG
VERSIONE	GIAPPONESE
N° GIOCATORI	1
CREDITI	NESSUNO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

KING'S FIELD 3

SI RINGRAZIA VIRTUDO PER IL CD

Analizzando il parco titoli Playstation e parlando di giochi di ruolo, è inevitabile constatare come questa categoria sia stata leggermente trascurata dagli sviluppatori, in favore di titoli più immediati e dall'aspetto sicuramente più arcade; se la cosa è del resto giustificata dal maggiore successo di vendite che questi ultimi assicurano, bisogna considerare che la sete di RPG sta aumentando anche nel nostro paese e la cosaa, non può passare inosservata ancora per molto. La considerazione iniziale era in effetti riferita al mercato americano e in particolare europeo, ma la situazione di quello giapponese è senz'altro differente: anche se ancora non crescono sugli alberi, nel paese del Sol Levante i giochi di ruolo occupano un ruolo di maggiore importanza e il buon numero di titoli pubblicati e in uscita nei mesi a venire ne sono una prova tangibile. Per gli otaku più accaniti, l'importazione parallela è di sicuro una piacevole realtà, ma bisogna anche considerare i limiti imposti dai prezzi salati e, soprattutto, dall'incomprensibile lingua giapponese usata nei testi, che si rivela fondamentale per procedere nella gran parte dei casi. Ad ogni modo, esistono delle eccezioni che consentono anche ai meno esperti di apprezzare questo genere di giochi, senza particolari problemi; si tratta di titoli più immediati, in cui la lingua non riveste una componente basilare per la risoluzione dell'avventura, ma che comunque, offrono sempre la giusta dose di enigmi ed elementi vari, così da impegnare il giocatore in maniera considerevole nel corso della stessa. *Arc the Lad* e *Genso Suikoden* sono senz'altro due ottimi esempi della tipologia appena descritta, anche se basati più che altro sull'azione e i combattimenti e appartenenti alla famiglia dei titoli bidimensionali. Quando invece si vuole godere appieno dei benefici offerti dalla tecnologia a 32-bit, (sempre senza soffrire della lingua giapponese) la saga di *King's Field* è una tappa obbligata. Iniziata nei primi mesi del 1995, quest'ultima ha ormai raggiunto il suo terzo episodio, e grazie alla buona giocabilità che la contraddistingue, ha riscosso un discreto successo, anche nel nostro paese. Si tratta di un gioco di ruolo ad ambientazione fantasy-medievale, in cui il giocatore prende il comando di un impavido cavaliere intento a sgominare una malefica entità: una storia non certo originale, ma che alla fine risulta sempre indovinata per questo genere di titoli. Ritornando alla tecnologia a 32-bit, bisogna dire che *King's Field* è stato il primo vero gioco di ruolo tridimensionale, eccezion fatta per *Crime Crackers*, uscito con qualche mese di vantaggio ma ambientato nello spazio, a bordo di una gigantesca astronave. In *KF* la visuale offerta è in soggettiva, e cioè identica a quella di *Doom* e altri titoli del genere. Questa scelta, unita ad un'ambientazione completamente poligonale, consente al giocatore di immedesimarsi meglio all'interno del gioco stesso, fattore che aumenta di molto elementi come il feeling e l'atmosfera in generale. Salvo piccoli particolari quindi (la vegetazione, alcuni elementi dei fondali oppure gli effetti delle armi magiche realizzati in due dimensioni), tutto è costruito con poligoni, decorati con l'immancabile dose di texture e Gouraud shading. Il motore poligonale è discretamente veloce, ma di fatto l'aspetto grafico è leggermente peggiorato rispetto al secondo episodio. Sembra infatti che i ragazzi della From Software abbiano preferito sacrificare il livello di dettaglio per concentrarsi maggiormente sulla vastità dell'area di gioco. Con questo non voglio dire che la grafica sia scadente, ma in effetti *King's Field 2* offriva ambientazioni più curate, con texture più nitide e meno opache. Questo terzo sequel, comunque, compensa queste leggere lacune con personaggi poligonalmente più complessi e soprattutto, un numero di locazioni e dungeons molto più elevato.

L'avventura inizia così in un piccolo villaggio dove potremo girovagare e prendere confidenza con il metodo di controllo, che a dire il vero si rivela abbastanza intuitivo fin dai primi istanti. L'atmosfera, grazie alle cupe ambientazioni e alle sinistre musiche, non è certo molto allegra e presto ci si rende conto che il mondo di *King's Field* non è proprio l'ideale per passare un fine settimana in pieno relax: ogni angolo nasconde mostri e creature di ogni specie e anche se i primi incontri non sono certo temibili, le cose iniziano a farsi preoccupanti dopo poco tempo. Il giocatore può a questo punto scegliere due strade differenti su come impostare il gioco. La prima e cioé la più rapida (ma poco prudente) consente di concentrarsi sull'esplorazione, cercando di trovare elementi utili per proseguire l'avventura, come chiavi, cristalli o magie di vario tipo e ricorrendo all'uso della forza solo in caso di estrema necessità.

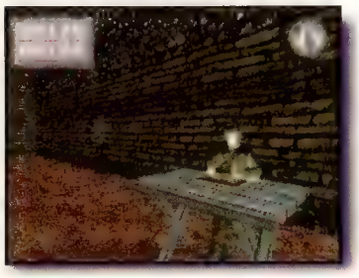


La seconda via invece, anche se più lunga e apparentemente difficile, si rivela in seguito vincente e consiste nell'intraprendere il maggior numero di combattimenti possibile per accrescere il valore dei punti-esperienza e quindi quello dei punti-vita.
Il fatto è che inoltrandosi nel corso dei livelli il giocatore può raggiungere in un periodo relativamente breve locazioni popolate da nemici abbastanza ostici e resistenti; seguendo la prima strategia quest'ultimo finirebbe col raggiungere luoghi, e soprattutto nemici, al di sopra della sua portata, concludendo così il suo viaggio nel peggiore dei modi. *King's Field 3* è in effetti un titolo da giocare con molta pazienza e cautela, pianificando le proprie mosse in modo che niente vada sprecato.
Come accennato in precedenza, il game ha tutta l'aria di essere a dir poco vasto e impegnativo, sia per il numero di luoghi visitabili, sia per la moltitudine di creature e mostri, veramente elevata; dopo circa una quindicina di ore di gioco (in tempo reale), avendo esplorato in maniera completa dungeons di una certa complessità ed essermi misurato con nemici di tutte le razze, ho avuto la sensazione di essere ancora all'inizio e per dirla in breve, aver assaggiato solamente un antipasto di quello che *KF3* ha in realtà da offrire: tanto per cominciare, dopo questo periodo di tempo non avevo incontrato nemmeno un boss di fine stage e anche il numero di magie era veramente esiguo, senza contare che il numero di punti-esperienza non era certo il top, con un livello di 25 su un massimo di 99.
La struttura dei livelli in *King's Field* lascia una notevole libertà d'azione e consente di fatto una maggiore elasticità di gioco. Essendo suddiviso in una serie di locazioni comunicanti infatti, il giocatore non è costretto ad esplorarle in ordine, ma è libero di scegliere un certo numero di strade, che progressivamente si rendono accessibili, avanzando nel gioco.
Se questo da un lato permette di non fossilizzarsi troppo in un determinato livello, dall'altro può creare in alcuni casi, (soprattutto per gli avventurieri alle prime armi) qualche motivo di perplessità e confusione, data l'ampiezza dell'area esplorabile. Ricordiamo che *King's Field 3* si svolge su piani diversi, con sotterranei, livelli all'aperto e ambientazioni rialzate e non si tratta di un piatta ambientazione in stile *Doom*.
Per fortuna, girovagando nel corso degli stessi, sono reperibili alcune mappe che mostrano una visione globale e più dettagliata dell'area di gioco. Questi fattori comunque, non sono certo negativi per chiunque abbia un po' di esperienza nel genere, e anzi potrebbero costituire un incentivo allettante: del resto un avventura con lo spessore di *King's Field 3* non è cosa di tutti i giorni e per gli appassionati potrebbe rivelarsi come il classico acquisto azzeccato.

IF I RULED THE WORLD...

All'inizio dell'avventura il giocatore è modestamente equipaggiato e purtroppo si rivela una facile vittima nei confronti dei vari nemici. Uccidendo questi ultimi è chiaro che è possibile incrementare le proprie abilità, accumulando punti-esperienza e diventando man mano sempre più forti e resistenti. Tuttavia nel corso dell'avventura potremo trovare un'infinità di armi e elementi protettivi per accrescere il nostro potenziale d'attacco e difesa. Alcuni di questi sono sparsi all'interno dei livelli, racchiusi dentro bauli, o ancora nascosti dietro muri fasulli o passaggi segreti. Uccidendo un mostro poi, quest'ultimo rilascia un certo quantitativo d'oro (ma anche oggetti, chiavi e piante curative) che potremo accumulare e in seguito spendere nei luoghi adatti. Parlando con alcuni personaggi infatti, (per fortuna non sono tutti cattivi) è possibile iniziare una compravendita, grazie alla quale potremo rifornirci (soldi permettendo) di tutto il necessario desiderabile, oppure vendere il superfluo (mi raccomando, non vendete i cristalli!). Piante curative, chiavi, amuleti, cristalli e gioielli, ma anche una infinità di parti-armatura, scudi e armi per tutti i gusti e le esigenze. Analizzando la quantità di queste ultime (e la qualità grafica) è inevitabile rimanere stupiti dall'immenso numero di armi da taglio e magiche presenti in *KF3*. Naturalmente sono tutte in tema con lo stile e l'epoca di gioco, ma provate ad immaginare qualsiasi cosa vi venga in mente e state tranquilli, perché prima o poi la troverete! Spade di tutte le forme e dimensioni, asce, coltelli, archi e frecce, senza contare scettri magici e diavolerie degne di un BFG 9000 (*Doom* insegna...).

QUESTA STANZA COLMA DI BAULI È MOLTO INTERESSANTE. SE SOLO AVESSI LA CHIAVE PER APRIRLI...



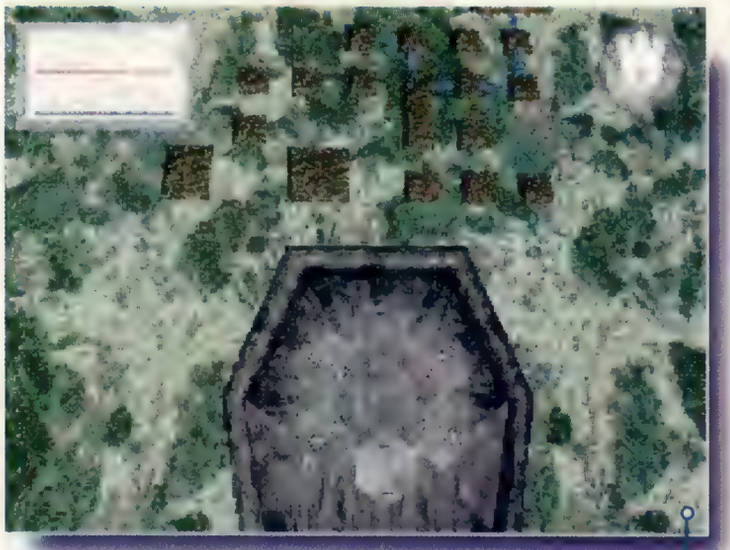
COMMENTO

MAX

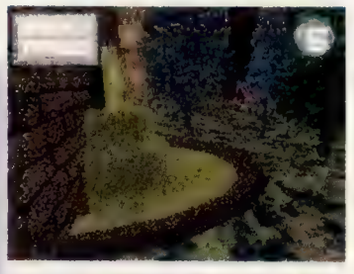
King's Field 3 è senz'altro un buon seguito, anche se come evoluzione rispetto ai due predecessori non offre novità di rilievo. Lo schema di gioco rimane inalterato, ma questo non può essere considerato un difetto. In casa From Software si è deciso di premiare la costanza e, in effetti, questo terzo episodio è dedicato ai seguaci della serie: ogni fan della saga, si sentirà come in casa propria giocando a questo titolo, anche se più che una casa bisogna parlare di un palazzo di cento piani, considerate le dimensioni dello stesso. Niente da dire, anche se graficamente non eclatante e inferiore al prequel, *King's Field 3* è un titolo massiccio ed impegnativo, che ogni amante dei giochi di ruolo dovrebbe aggiungere alla propria softeca.

NIENTE DA DIRE, CON QUEST'ARMA SI INIZIA VERAMENTE A RAGIONARE.

SIGNORE E SIGNORI, ECCO A VOI EXCALIBUR.



QUESTA SPECIE DI RUOTA DELLA FORTUNA, SERVE PER MUOVERSI NELLO STAGE DELLE ISOLE.



COMMENTO

DIEGO

Con questo terzo episodio della saga, la From Software si riconferma come regina degli RPG poligonali su Playstation. *King's Field 3* è in poche parole un solido e longevo gioco di ruolo-esplorazione ad ambientazione fantasy, che grazie ad una buona giocabilità e un'area di gioco immensa, si rivela una sfida allettante per tutti gli appassionati del genere. Graficamente trovo che il secondo capitolo fosse migliore, anche se tutto sommato non ci si può lamentare. Parlando dei difetti riscontrati, bisogna sottolineare l'eccessiva linearità di gioco oltre all'area esplorabile, così vasta da risultare un po' dispersiva e quindi frustrante, per i meno abili e pazienti. Per il resto non ci sono problemi e anche se la comprensione del giapponese potrebbe risolvere più facilmente alcuni enigmi, bisogna dire che *King's Field 3* si lascia giocare con relativa facilità, dimostrando che in questo caso, le barriere linguistiche, non costituiscono un ostacolo degno di nota.

GRAFICA
85 85
SONORO
GIOCABILITA'
92 82
LONGEVITA'
GLOBALE
86

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

SEGA® SATURN Vers. USA
+ DEMO
+ PAD
L.578.000

SEGA®
L.278.000
MEGA DRIVE II ITA + PAD
+ RF + ALIM. + 6 GIOCHI

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES

ORA SIAMO APERTI ANCHE
A GALLARATE - VA
PRESSO
IL CENTRO COMMERCIALE
MALPENSA UNO
CON FORMIDABILI OFFERTE

3DO®
L.398.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

GAME BOY
L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY
K. LAND o KILLER INSTINCT

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER
DISPONIBILI ANCHE PER
CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

VENDITA PER **Tel. 02-42 300 10**

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72
Punto vendita: MILANO via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10
Punto vendita: GALLARATE-VA centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

che CONSOLLES DEPARTMENT POINTS

COMO Erba
MONDE SERVICE
C.so XXV Aprile, 1/A1

FERRARA
CONSOLE ZONE
via Della Luna, 15

GENOVA Chiavari
MILLEBYTE
via Della Vecchia Nave, 9

GENOVA Rapallo
MILLEBYTE
Corso Dante Alighieri, 84

MILANO
[illegible]
Via [illegible], 27

MILANO Sarginesi
COMPUTER LINE
Via Foppa, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GALILEO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
Piazza della Repubblica, 29

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso [illegible], 28

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 161

TREVISO Castelli Venelo
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini di Via Sarfatti"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 13/a

VARESE Gallarate
VIDEOGAME UNIVERSE
Centro Commerciale
Malpensa Uno Via Lario, 37

Vendita per corrispondenza e non di beni di largo consumo, articoli sportivi, articoli da regalo, articoli per la casa, articoli per l'ufficio, articoli per la scuola, articoli per il tempo libero, articoli per la cura della persona, articoli per la cura della casa, articoli per la cura degli animali, articoli per la cura delle piante, articoli per la cura dei bambini, articoli per la cura degli anziani, articoli per la cura dei disabili, articoli per la cura dei malati, articoli per la cura dei feriti, articoli per la cura dei morti, articoli per la cura dei defunti, articoli per la cura dei cadaveri, articoli per la cura dei resti mortali, articoli per la cura dei resti umani, articoli per la cura dei resti animali, articoli per la cura dei resti vegetali, articoli per la cura dei resti minerali, articoli per la cura dei resti chimici, articoli per la cura dei resti fisici, articoli per la cura dei resti biologici, articoli per la cura dei resti genetici, articoli per la cura dei resti molecolari, articoli per la cura dei resti atomici, articoli per la cura dei resti subatomici, articoli per la cura dei resti quantistici, articoli per la cura dei resti relativistici, articoli per la cura dei resti gravitazionali, articoli per la cura dei resti elettromagnetici, articoli per la cura dei resti nucleari, articoli per la cura dei resti termodinamici, articoli per la cura dei resti meccanici, articoli per la cura dei resti ottici, articoli per la cura dei resti acustici, articoli per la cura dei resti elettrici, articoli per la cura dei resti magnetici, articoli per la cura dei resti elettronici, articoli per la cura dei resti informatici, articoli per la cura dei resti digitali, articoli per la cura dei resti analogici, articoli per la cura dei resti binari, articoli per la cura dei resti quant

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	SNK
GENERE	PICCHIADURO
VERSIONE	GIAPPONESE
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	INFINITI
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	8

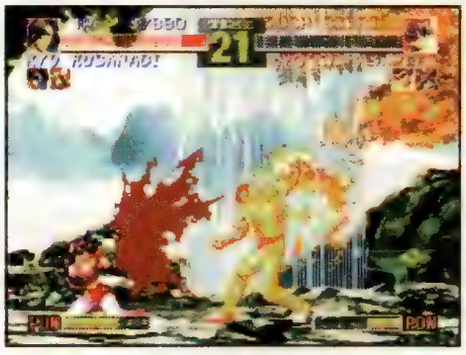
KING OF FIGHTERS 95

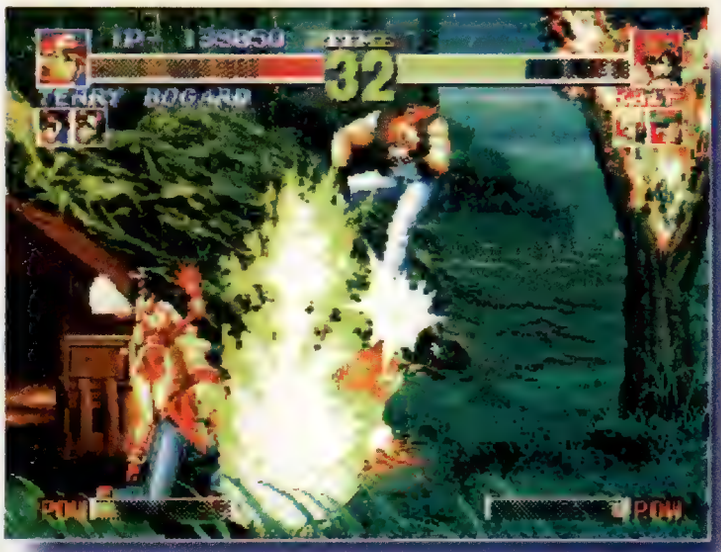
Ormai da molti anni a questa parte una valida casa giapponese sta dando prova delle proprie indubbie capacità, sia nel settore arcade che in quello casalingo. Inizialmente poco famosa nel panorama italiano, a causa di una distribuzione non ufficiale e quindi limitata, la SNK e il suo sempre verde hardware denominato Neo Geo, sta ultimamente tornando sulla cresta dell'onda, grazie alla conversione dei suoi migliori successi per le console a 32-bit. Introdotto sul mercato agli inizi degli anni '90, Neo Geo proponeva una scheda a 16-bit rivoluzionaria, considerando la concorrenza dell'epoca. Lanciato quasi contemporaneamente in versione arcade e in seguito casalinga, la console Neo Geo (inizialmente funzionante a cartucce solo verso la fine del '94 con CD) ebbe il vantaggio di offrire conversioni identiche di fantastici coin-op ai suoi rari quanto fortunati possessori. Chiaramente l'altissimo livello qualitativo dei titoli Neo Geo non era certo a buon mercato e ancora oggi la macchina di casa SNK è sinonimo di prodotto elitario e difficilmente accessibile. Se questa triste realtà era giustificata dal formato cartuccia, con l'avvento del supporto ottico le cose erano destinate a cambiare, anche se lentamente. In passato la casa giapponese aveva dichiarato di volere interrompere la politica di conversione in favore di formati esterni, ma sta di fatto che l'avvento dei 32-bit (guarda caso basati su tecnologia CD) sembra aver fatto cambiare idea alla SNK che ha così iniziato a trasferire su PS-X e Saturn i suoi ultimi successi da sala. Il primo della lista è proprio *King of Fighters 95*, un valido beat-'em up bidimensionale, legittimo erede della versione *'94*. La macchina di casa Sega, è stata la prima a riceverne la conversione, e questo per due motivi molto semplici che ne hanno velocizzato lo sviluppo. In primo luogo Saturn è tecnicamente più indicato nell'ambito della grafica bidimensionale, sia per la maggiore memoria Ram disponibile (il doppio di Play Station), che per un architettura dedicata, che consente di gestire via hardware sprite e fondali di una certà complessità. Il secondo motivo riguarda invece lo "slot cartuccia" : *KoF 95* per Saturn, è infatti un formato ibrido, con il CD contenente personaggi e codice sorgente e una cartuccia per la gestione dei fondali. Il risultato finale è quindi apprezzabile, ma questo potrebbe sembrare una cosa scontata parlando di 32-bit. Qualcuno potrebbe infatti pensare "se Neo Geo sfrutta una tecnologia a 16-bit, che problemi può creare la trasposizione dei suoi titoli su consoles a 32-bit?". Beh, in effetti (e prendo in esempio il Neo Geo CD) bisogna ricordare che si tratta di un 16-bit leggermente "elaborato" : un clock di oltre 13 MHz, più di 4.000 colori su schermo, hardware appositamente studiato per il 2D e, ciliegina sulla torta, 56 Mbit di memoria Ram, ovvero la bellezza di 7 Mega contro i due di Sega e uno solo di Sony! Ad ogni modo, anche se un po' in ritardo, *KoF 95* è finalmente giunto anche in versione PS-X. La macchina di casa Sony, purtroppo, non è altrettanto dotata per la gestione di sprites e molti dei suoi possessori erano abbastanza dubbiosi riguardo alla qualità della conversione. A quanto pare la SNK ha dato il meglio di sè, affidando lo sviluppo del titolo alla crema dei suoi coders e devo ammettere che il lavoro svolto va oltre le aspettative. Iniziando dalla grafica, questa è ovviamente identica all'originale, ma la difficoltà in questo caso non stva nel riprodurre immagini statiche, bensì in movimento. In questo frangente dunque, bisogna elogiare lo sforzo dei programmatori, che sotto alcuni aspetti è davvero lodevole, anche se in alcuni casi si notano leggeri rallentamenti (niente di serio, a dire il vero), gli sprite conservano un altissimo numero di animazioni oltre alla cosa più importante, ossia la velocità nei movimenti. La cosa è estremamente positiva, se si considerano la complessità dei fondali (tutti animati), dei personaggi e il numero di colori su schermo. Sotto il profilo sonoro la versione Saturn aveva abbastanza deluso (alcuni effetti gracchiavano e le musiche non erano poi così cristalline), mentre questa PS-X rende giustizia alla stupenda sezione sonora dell'originale. Molto bene anche quando si parla di giocabilità; sarà anche merito dell'ottimo pad, ma l'esecuzione di mosse di vario tipo, comprese le speciali, riesce che è una meraviglia. Certo che senza una cartuccia e soprattutto, vista la mole di dati da "loadare" in memoria, un'incognita molto importante era data dai tempi di caricamento, che si preannunciavano a dir poco estenuanti, ma anche in questo settore il lavoro svolto è davvero miracoloso. I tempi di accesso sono stati ottimizzati e il passaggio da un combattimento all'altro avviene in maniera indolore e senza infastidire il giocatore di turno: in poche parole il ritmo di gioco si mantiene alto e questo, in un picchiaduro, è una cosa molto importante.

Parlando del gioco poi, ecco un ottimo esempio nel suo genere, con 24 lottatori selezionabili suddivisi in 8 team principali e due boss finali, che con ogni probabilità saranno utilizzabili con qualche apposito cheat (non preoccupatevi, ve lo faremo sapere al più presto possibile). La versione 94 di *King of Fighters* offriva dei team (ossia gruppi di tre personaggi) preselezionati e già così meritava un elogio per via di questa innovazione. L'edizione 95 si pone su un piano superiore per via dell'opzione edit-team, che consente miglior libertà di scelta, grazie a un elevato numero di combinazioni. Fermi restando gli 8 team utilizzabili (anche se rispetto al *94* alcuni sono cambiati, per via dei nuovi personaggi), il giocatore è libero di personalizzare il proprio gruppo di fighters, scegliendo i tre preferiti nella totalità dei 24 disponibili. Inutile dire che con una simile opzione *KoF 95* è un titolo molto longevo, soprattutto nel modo a due giocatori e si rende stimolante da rigiocare anche una volta finito. A proposito di questo, cioè arrivare alla fine del gioco, devo dire che il livello di difficoltà è stato notevolmente abbassato rispetto alla versione Neo Geo. Questo potrebbe rappresentare una cosa positiva per molti, ma sono sicuro che per gli estimatori dei picchia-picchia di casa SNK, l'eccessiva facilità potrebbe disturbare non poco. In effetti il livello di difficoltà 8 di questa versione PS-X, equivale al livello 3 o 4 di quella originale (anche se, onestamente, la difficoltà del livello 8 su Neo Geo era davvero esagerata). Se difetto si può chiamare quindi, quello della bassa difficoltà è l'unico neo riscontrato in questo *KoF 95*, un titolo unico che consiglio vivamente a tutti gli appassionati di questo genere.

CHI S'ACCONTENTA GODE...

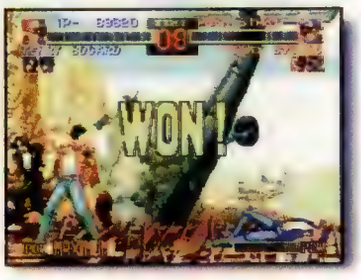
D'accordo, questa versione di *King of Fighters 95* non avrà la cartuccia, ma in compenso offre alcune opzioni in più rispetto alla versione Saturn. Nelle opzioni, per esempio, esiste un menù per ascoltare tutte le musiche del gioco, senza contare che grazie ad una modalità "privata" è possibile consultare una serie di informazioni riguardanti i personaggi stessi: in poche parole una specie di scheda tecnica, contenente pesi, misure e indiscrezioni sugli stili di lotta, di tutti i lottatori presenti. In pratica però, gran parte di tutto questo risulta incomprensibile per via della lingua giapponese, ma una cosa divertente e di certo accessibile è la possibilità di ascoltare tutta la sezione parlata di ogni fighter. Certo che fattori del genere non aggiungono molto al gioco in sè, ma senz'altro dimostrano impegno nella cura del prodotto, cosa che alla fine non disturba mai.





L'ANGOLO DELLA PORTINAIA...

King of Fighters 95 è la prima conversione Neo Geo ad approdare su Playstation, ma mentre leggerete queste righe, un altro titolo nipponico potrebbe già essere arrivato sugli scaffali del negoziante a voi caro. Si tratta di *Samurai Shodwn 3*, un altro fantastico picchiaduro, ambientato nell'epoca medievale e per certi versi (grafica in primis) superiore a *King of Fighters 95*, che non mancheremo di recensire. Sperando che la qualità della conversione si attesti sui medesimi valori di ques'ultimo, SNK sta già lavorando al seguito di *KoF*, in versione *96* (inizialmente solo per Neo Geo). Non c'è ancora niente di ufficiale, ma stando ad una serie di informazioni pervenute quì in reda, sembra che il gioco debba essere ormai vicino al completamento per un uscita autunnale. *King of Fighters 96* introdurrà nuovi personaggi (anche se per lo più si tratta sempre di vecchie conoscenze) come qualche arrivo da *Art of Fighting 3*. Pare che il colonello Heidern (forse anche Takuma), leader del team brasiliano (quello di *Ikari Warriors*) sarà sostituito con un altro personaggio e, a quanto sembra, faranno la stessa fine anche Billy Kane ed Eiji Kisaragi, soppiantati da due inedite presenze femminili, provenienti dalla gang di Iori Yagami. Tra le altre cose, si vocifera anche che le due segretarie di Rugal (versione *94* e *95)* dovrebbero abbandonare il vestito da lavoro, per scendere in campo e sfoggiare insospettate doti combattive. Possibili cambiamenti riguardo alla meccanica di gioco non sono ancora certi, ma sembra che con grande probabilità i due boss attuali (il padre di Kyo e Omega Rugal) lasceranno spazio ai vecchi e irriducibili cattivoni delle più celebri saghe Neo Geo: sto parlando di Geese Howard e Krauser da *Fatal Fury* e di Mr. Big, quel brutto ceffo di *Art of Fighting 2*. Certo che niente è ancora sicuro, ma quelle che per ora sono solo "voci di corridoio", potrebbero diventare in breve realtà molto più consistenti: state sintonizzati!



TRE CONTRO UNO: UNO SCONTRO LEALE?

La saga di *King of Fighters* è ormai diventata sinonimo di combattimento tra team diversi, ossia gruppi di tre personaggi. Per i più tradizionalisti, è comunque possibile giocare secondo il solito schema del picchiaduro a incontri, uno contro uno. Per chi ancora non lo sapesse, il concept di *KoF* ha ispirato anche altre produzioni concorrenti, cosa che dimostra da sola la validità introdotta da questa particolare scelta. *Tekken 2* e la sua opzione di "team battle mode" è un pratico esempio di questo, anche se il team di combattenti può contenere da uno ad otto personaggi contemporaneamente. Scegliendo il proprio team, dunque, il giocatore inizia a combattere con il primo personaggio (anche l'ordine di questi, può essere deciso); nel caso di vittoria, quest'ultimo viene parzialmente rifornito di energia e si prepara per i successivi due incontri. I più bravi che riescono a vincere tre di questi con un solo fighter, utilizzano oltretutto una sottile arma psicologica nei confronti dell'avversario, che inizierà a soffrire di complessi di inferiorità. Se la versione *94* aveva dei gruppi di lottatori già prefissati, questo sequel targato *95* permette di personalizzare il proprio team lasciando ulteriore spazio all'ingrediente varietà, con oltre 1.000 combinazioni disponibili.

COMMENTO

BIO MASSA

King of Fighters 95 è senza ombra di dubbio uno dei miei picchiaduro preferiti e dopo aver provato la versione Saturn, praticamente identica a quella Neo Geo, i miei gusti sono diventati abbastanza difficili. Tuttavia, devo ammettere che questa edizione PS-X mi ha piacevolmente impressionato e contando la minore memoria Ram, unita all'assenza della cartuccia, i ragazzi di casa SNK hanno svolto un lavoro massiccio. La grafica, salvo alcuni piccoli rallentamenti, si mantiene pressoché inalterata rispetto all'originale, con un elevato numero di animazioni e una buona velocità. Bene anche per i tempi di caricamento, molto più veloci della versione Neo Geo CD. L'unico difetto è a mio parere il livello di difficoltà un po' bassino, ma tirando le somme direi che non ci si può davvero lamentare e *King of Fighters 95* rimane per tutti gli appassionati e non un acquisto consigliato.

COMMENTO

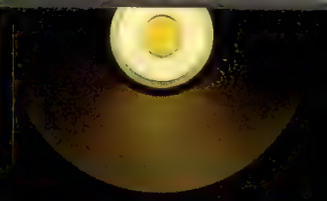
MAX

Ok, la versione Saturn sarà praticamente perfetta, grazie all'hardware dedicato, alla maggior memoria video e al supporto cartuccia, ma alla fine direi che il titolo di migliore conversione di *KoF 95* spetta decisamente a Playstation. In effetti, anche se la console Sony è meno indicata per la gestione della grafica bidimensionale, la maggior potenza di calcolo fornita dal processore centrale consente, a patto di essere sfruttata da persone esperte e capaci, di colmare il gap, raggiungendo lo stesso livello qualitativo della concorrenza. E' come fare gareggiare su un percorso sterrato due macchine molto diverse tra loro, come una Delta Integrale e una BMW M3: in teoria, la vettura di casa Lancia (Saturn) ha già la vittoria in pugno grazie alla buona potenza e alle risapute doti di tenuta su questo tipo di terreno, ma se guidata dal pilota giusto il bolide tedesco (PS-X) può ottenere prestazioni analoghe e anche la vittoria. Ad ogni modo (macchine a parte), questa conversione di *KoF 95* risulta ottima e riproduce fedelmente l'essenza dell'originale. Buy it!

GRAFICA
90 94
SONORO
GIOCABILITA'
92 92
LONGEVITA'
GLOBALE
92

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER IL CD

CD-ROM + FLOPPY A SOLE 12.500 LIRE



L. 12.500

PC Play MAGAZINE

FUTURA GAMES

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO... I DURI LEGGONO PC PLAY!

a Settembre 2 CD ROM con un fantastico GIOCO COMPLETO

FUTURA EDITORIALE

Spedizione in Abb. Post. Comma 26 art.2 legge 549/95Milano

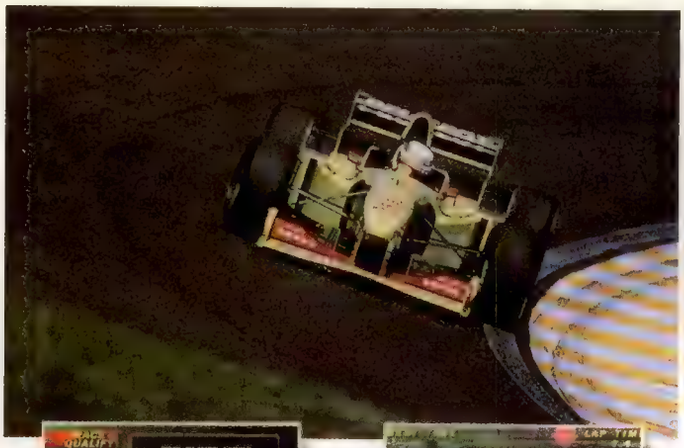
OGNI MESE: PC Play Magazine, la rivista di videogiochi per PC, presenta: tutte le novità del settore, le anteprime, i work in progress, le recensioni, i consigli di gioco e un **fantastico CD-ROM** con le ultimissime DEMO

FORMULA 1

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	PSYGNOSIS
GENERE	SIMULAZIONE
VERSIONE	ADATTA
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	MASSIMO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Dall'ormai lontana nascita di Play Station, il settore dei giochi di guida ha sempre occupato una posizione di rilievo nel variegato parco titoli di questa fantastica console. Giochi del calibro di *Ridge Racer* e *Motor Toon GP* hanno dimostrato fin dai primi momenti le possibilità che la macchina di casa Sony poteva offrire in questo campo; possibilità impensate e che fino a quel momento erano state proprietà esclusiva della migliore produzione arcade. Dopo un inizio sorprendente però, le uscite di questo genere sono entrate in una specie di letargo durato circa un anno e interrotto soltanto in casi più unici che rari, come *Ridge Racer Revolution* e *WipEout*. Questa situazione ha sfortunatamente causato non pochi pensieri al grande numero di appassionati che, viste le premesse, riponevano molte speranze nel potente 32-bit grigio. Negli ultimi mesi comunque, pare che le cose siano iniziate a migliorare, con l'uscita di un discreto numero di racing games, in gran parte provenienti dal mercato giapponese. Molti di questi non sono certo capolavori di programmazione, ma alcuni (e questi ci bastano) da noi provati meritano sicuramente un gradino sul podio, per l'eccellente livello qualitativo che li contraddistingue. La cosa molto strana, a pensarci bene, è stata la limitata varietà che questi giochi di guida hanno proposto. Nella maggioranza dei casi infatti, si trattava di prodotti dallo stile molto arcade, oppure titoli modello *WipeOut* (che in effetti, gioco di guida vero e proprio non è), con navicelle e armamenti degni dei migliori films di fantascienza. Strano che fino a questo momento nessuno avesse pensato a sfruttare una realtà così interessante come quella della Formula 1 e, in generale, della miriade di competizioni che da sempre affollano l'affascinante mondo dei motori; prodotti del genere infatti suscitano sempre un grande interesse da parte delle folte schiere di appassionati. Tutti gli amanti della velocità e quindi dei giochi a questa dedicati aspettavano con ansia qualcosa di serio che rendesse possibile simulare il difficile ma a dir poco adrenalinico controllo di un vero monoposto da competizione. Conscia di queste aspettative la Psygnosis si è dunque impegnata al massimo e dopo molti mesi di progettazione e sviluppo, il suo ultimo capolavoro chiamato *Formula 1* è ormai una realtà tangibile e, soprattutto, guidabile. Il gioco in effetti arriva come la manna dal cielo e dopo una intensa ma piacevolissima "prova su strada", posso tranquillamente affermare che la lunga attesa sarà ampiamente ripagata e che questo *F1*, è veramente il game definitivo che tutti stavano sognando da ormai molto tempo. *Formula 1* è un prodotto sicuramente completo, che offre un elevatissimo numero di opzioni e, in primo luogo, un livello di realismo sconosciuto fino a questo momento. Nell'ambito delle simulazioni a dire il vero il panorama consoles non è certo molto competitivo;in questo ambito un degno concorrente è quindi molto difficile da scovare, ma a dire il vero *Formula 1* può tranquillamente rivaleggiare con i migliori esponenti del mondo PC, con i quali condivide il grado di realismo, ma non il livello grafico, che in questo caso è decisamente superiore. Sfruttando le potenzialità offerte da PS-X nel campo poligonale, la grafica è stata modellata interamente in 3D, utilizzando un gran numero di effetti come texture mapping e giochi di luce per ombreggiare in tempo reale i numerosi poligoni che formano il gioco. Tutte queste peculiarità, a dire il vero, sono normali nella produzione Playtation, ma c'è modo e modo di sfruttare queste capacità, così come esistono textures di serie A e di serie B. A quanto pare, Psygnosis ha ampiamente masterizzato lo sviluppo di grafica tridimensionale (non ai livelli di Namco, comunque) ed in questo caso la console ha sicuramente facilitato le cose. L'engine poligonale creato è di sicuro veloce contando la mole di poligoni, ma in effetti la fluidità poteva essere leggermente migliorata. Questa considerazione nasce dal fatto che giochi come *Ridge Racer Revolution* o *Motor Toon 2*, anche muovendo un numero di poligoni superiore, regalano una fluidità sicuramente più elevata con 30 fps o più. *Formula 1* gira comunque molto bene (a occhio e croce circa 25 fps) e probabilmente la leggerissima carenza di frame è dovuta alla Pal version da noi provata, ma questi piccoli appunti nascono dall'occhio forse troppo critico del sottoscritto, che in tema di racing game è veramente incontentabile (ma tenevo a farvelo notare). La grafica, dicevamo, è impressionante con un livello di complessità molto elevato, come nel caso del circuito di Montecarlo, anche se, in effetti, alcuni indesiderati effetti di pop-up sono sempre in agguato soprattutto nei lunghi rettilinei. In compenso anche nelle situazioni più affollate con [illegible] del caso delle partenze o giochi [illegible] velocità comunque [illegible] fondamentale del titolo, risulta qualità. Grafica a parte, *Formula 1* è comunque un prodotto di primissimo livello e fattori come il numero di opzioni, il grado di fedeltà di molti piccoli particolari, la cura dedicata al modello di guida e molto altro ancora, sono la dimostrazione pratica del lavoro svolto da Psygnosis. *F1* è essenzialmente un titolo simulativo, ma grazie all'opzione arcade e all'ampio numero di settaggi, anche il giocatore meno abile può comunque divertirsi riuscendo a mantenere un controllo del mezzo accettabile. Tra le varie possibilità il cambio e la frenata automatici, lo sterzo assistito (in pratica un pilota automatico) e altri, come la macchina indistruttibile, sono aiuti di non poco conto per tutti i principianti. Per gli esperti invece, è invece sufficiente settare il bolide in maniera adeguata per rendere la guida molto più difficile, ma anche divertente. Pensate che è anche possibile regolare l'effetto suolo, il boost del motore, l'inclinazione degli alettoni e le condizioni atmosferiche e che, soprattutto, queste regolazioni incidono realmente sulle effettive prestazioni della macchina. Anche la parte sonora è stata molto curata e il rumore del motore ne è una prova più che valida: la tonalità, cupa ai bassi regimi, si trasforma in un urlo eccitante alle prime sollecitazioni del gas. Altra chicca sono le segnalazioni radio, che il pilota riceve dai box durante la gara e il commento in italiano dello speaker, che seppur migliorabile, è sicuramente esilarante e ben accetto. Per coloro che dal realismo pretendono poco, ecco poi un accompagnamento musicale d'eccezione, con artisti del calibro di Satriani e Steve Vai e le loro melodie rockeggianti e un pochino metalliche. Insomma, per dirla in breve e se ancora non avete afferrato il concetto, *F1* è un titolo che farà a lungo parlare di sè e che la concorrenza, purtroppo per lei, invidierà per lungo tempo. Se i giochi di guida rientrano dunque nelle vostre preferenze o se semplicemente desiderate un gioco longevo e ben fatto *Formula 1* è un titolo altamente indicato, che nella lista dei "belli e possibili" occupa di certo una delle prime posizioni.



IL CAMPIONATO

In *Formula 1* la possibilità di affrontare le gare singolarmente è ben accetta per coloro che vanno di fretta. Tuttavia, tempo disponibile permettendo, partecipare a un bel campionato con tutte le 17 gare è sempre un'impresa più che stimolante, che non può assolutamente mancare in un gioco di questo tipo. Ognuno dei tracciati è perfettamente ricostruito, con anche i minimi particolari presenti, come i fondali e le ambientazioni adiacenti alle piste stesse. Tutto quindi, dalla vegetazione agli edifici, dalle tribune del pubblico ai cartelloni pubblicitari ai cambi di pendenza di alcune piste, è stato incluso nel gioco, sfruttando complessi modelli tridimensionali delle stesse. Ripercorrendo uno dei tracciati il giocatore esperto può immediatamente riconoscere una certa curva o particolari a lui familiari, grazie a piccole sfumature che la produzione concorrente può solamente sognare. Ritornando al campionato comunque, una volta scelto il proprio team e pilota, il giocatore può finalmente iniziare la stagione che, come nella realtà, si apre a Interlagos, in Brasile. I driver hanno la possibilità di prendere confidenza con le piste, grazie a una bella sessione di prove libere, che non guasta mai. Naturalmente il passo successivo è rappresentato dalla fase di qualifica dove, con le sue prestazioni, il pilota determina la propra posizione sulla griglia di partenza. Una volta terminata questa ultima fase (il warm-up non è infatti previsto), si inizia la gara, dove il giocatore può mettere a dura prova le doti di pilota, ma anche le singole capacità tattico strategiche, nonchè la quantità di sangue freddo in suo possesso, che nella Formula 1 è una cosa fondamentale.

THIS IS REAL!!!

Formula 1 è un titolo che dedica molto all'aspetto simulativo, ma ciò nonostante è giocabile anche dai meno esperti, grazie a un vasto numero di opzioni settabili e a una meno impegnativa modalità arcade. Il gioco rende infatti possibile l'utilizzo del cambio e dei freni automatici, dello sterzo assistito, così come di una macchina indistruttibile, equipaggiata con gomme che non si usurano mai. Per i soli puristi della guida veloce invece, *Formula 1* è quanto di più aderente alla realtà ci sia oggi disponibile nel vasto panorama delle console. Sto parlando di un modello di guida abbastanza raffinato, dove il rispetto delle traiettorie ideali e un corretto uso dell'acceleratore e dei freni in prossimità delle curve influisce molto sul comportamento della macchina. Logicamente è necessaria un po' di pratica, ma dopo circa mezz'ora la giocabilità si attesta su valori ottimi. Le manovre che inizialmente potrebbero causare qualche problema sono sicuramente l'uso del cambio manuale e il sensibile sistema di frenata. Per il primo poco da dire: il regime non deve essere troppo basso, ma nemmeno altissimo e il giocatore deve cercare una via di mezzo dove il propulsore esprima il suo valore di "coppia" massima. I freni invece, come in una vera monoposto, sono potentissimi e basta una leggera pressione sul pad per decelerare in tempi brevissimi e nche in questo caso è richiesta una sensibilità notevole.

CONTINUA...

ALL AROUND THE WORLD

Come abbiamo già detto *Formula 1* incorpora tutti i 17 circuiti del campionato ufficiale: ogni percorso è iper-realistico con curve, rettilinei e sconnessioni del terreno riprodotti alla perfezione. Anche la pubblicità ai lati della pista rispecchia quella reale, ma questo non ha fatto molto contenti i bacchettoni americani che hanno costretto la Psygnosis a rimandare l'uscita negli States di *Formula 1* a causa della presenza di pubblicità di sigarette e alcolici all'interno del gioco.

INTERLAGOS
Brasile
Lunghezza: 4.325 km
Record: 1m 18.455s
Vincitore 1994: Schumacher

BUENOS ARIES
Argentina
Lunghezza: 4.259 km
Record: 1m 30.522s
Vincitore 1994: n.d.

IMOLA
San Marino
Lunghezza: 4.895 km
Record: 1m 24.335s
Vincitore 1994: Schumacher

CATALUNYA
Spagna
Lunghezza: 4.727 km
Record: 1m 22.827s
Vincitore 1994: Hill

ADELAIDE

AUSTRALIA
Lunghezza del Giro: 3,758 Chilometri
Giri per Corsa: 81 Giri
Record: Damon Hill (Williams), 1m 15.381s.

1. TURN ONE
Una piccola chicane all'uscita del primo rettilineo: da affrontare in quinta scalando in quarta nel punto più curvo.

2. WAKEFIELD ROAD
Uscendo dalla chicane premete l'acceleratore a manetta, salite in quinta e spostatevi sulla sinistra per affrontare la prossima curva.

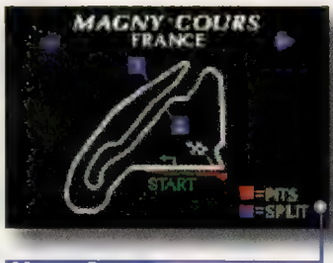
3. WAKEFIELD CORNER
Questa curva a destra è preceduta da un rettilineo sconnesso, quindi aspettatevi di ballare unpo'. Rallentate e mettete la seconda.

4. FLINDERS STREET
Un rettilineo corto seguito da curve secche: accelerate brevemente prima di attaccarvi ai freni e buttare dentro la seconda.

5. EAST TERRACE
All'uscita di curva accelerate di brutto, inserite la terza e la quarta e affrontate le curve a sinistra e destra rispettivamente. Continuate a velocità sostenuta fino ad arrivare a una curva media a destra.

MONTE CARLO
Monaco
Lunghezza: 3.328 km
Record: 1m 21.076s
Vincitore 1994: Schumacher

MONTREAL
Canada
Lunghezza: 4.430 km
Record: 1m 21.500s
Vincitore 1994: Schumacher



MAGNY-COURS
Francia
Lunghezza:4.250s
Record: 1m 17.070s
Vincitore 1994: Schumacher

SILVERSTONE
Gran Bretagna
Lunghezza: 5.057 km
Record:1m 22.515s
Vincitore 1994: Hill

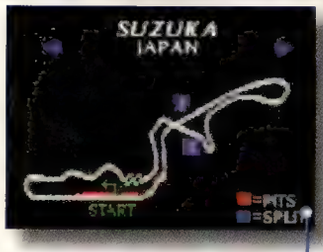
6. Rundle Road
Scalate in terza per entrare correttamente in curva e accedere al secondo rettilineo più lungo di questo circuito.

7. Dequetteville Terrace
Ovvero il rettilineo Brabham. Ideale per sorpassi, sempre che riusciate a uscire indenni alla staccata finale.

8. Roundabout
Una pericolosa curva a destra. Scalate in seconda e affrontatela con cautela più o meno a 80 Km/h.

9. Racecourse
Una lunga curva a destra che può essere affrontata quasi in pieno. Quasi.

10. Fosters Corner
La curva finale che conduce alla linea d'arrivo vi costringerà a scalare in seconda per poi scatenare tutta i cavalli del motore.



Suzuka
Giappone
Lunghezza: 5.859 km
Record: 1m 40.646s
Vincitore 1994: Hill

Aida
Pacifico
Lunghezza: 3.702 km
Record: 1m 14.023s
Vincitore 1994: Schumacher

Nurburgring
Europa
Lunghezza: 4.542 km
Record: 1m 21.180s
Vincitore 1994: Schumacher

Estoril
Portogallo
Lunghezza: 4.360 km
Record: 1m 14.859s
Vincitore 1994: Hill

Hockenheim
Germania
Lunghezza: 6.815 km
Record: 1m 41.591s
Vincitore 1994: Berger

Hungaroring
Ungheria
Lunghezza: 3.968 km
Record: 1m 18.308s
Vincitore 1994: Schumacher

Spa-Francorchamps
Belgio
Lunghezza:6.974 km
Record: 1m 51.095s
Vincitore 1994: Hill

Monza
Italia
Lunghezza: 5.800 km
Record: 1m 23.575s
Vincitore 1994: Hill

CAMBIO GOMME

Poteva forse mancare la sosta ai box durante le gare? Certo che no, anche perché come in ogni corsa che si rispetti, la vittoria si decide proprio in questo luogo. Durante la sosta il giocatore può decidere se cambiare i pneumatici, rifornire di carburante il proprio bolide, o ancora regolare l'angolo di inclinazione degli alettoni. A proposito del carburante, come nella realtà un'eccessiva quantità di benzina può influire negativamente sulle prestazioni della macchina e anche in questo caso, bisogna riempire il serbatoio assecondando le esigenze di gara: inutile fare il pieno quando mancano dieci giri alla fine.

OPZIONE LINK

Le precedenti produzioni Psygnosis hanno sempre offerto l'opzione Link per appassionate sfide con gli amici e *Formula 1* non fa certo eccezione alla regola. I due giocatori possono quindi sfidarsi su un singolo circuito in un'emozionante testa a testa o in un lungo ed impegnativo campionato. In questo caso è interessante notare come correndo per la stessa scuderia sia possibile raccimolare punti più facilmente, vincendo così la stagione. Certo, in pochi possono permettersi un'opzione simile (con due TV, due PS-X e due copie del gioco e l'indispensabile cavo Link), ma per quei pochi staccarsi dal video sarà un impresa molto difficile, anzi impossibile.

F1 LIVE? NO, GRAZIE...

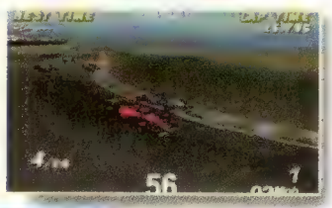
Essendo in possesso della licenza ceduta dalla FOCA, Psygnosis ha potuto lanciarsi con un realismo senza precedenti. Tutto è riferito alla trascorsa stagione 1995, ma state certi che il livello di fedeltà è davvero sorprendente, con ciascuno dei 13 teams costruttori e soprattutto con i piloti che mantengono nomi e cognomi originali. Niente amenità del tipo "Gerard Burger", "Jean Malesi" o "Damon Pill" quindi, ma ogni più piccolo particolare, compresi gli sponsor ufficiali (mitico quello della Tag Heuer, riferito ai tempi) sono ora presenti per arricchire il gioco sin nei minimi dettagli. Anche i modelli di guida dei vari piloti ee loro prestazioni durante le gare, sono stati ricreate perfettamente. Una prova pratica di questo è ad esempio data dai risultati ottenuti dai dominatori della stagione '95; piloti come Schumacher, Hill o Coulthard sono gli avversari più ostici del gioco e la loro condotta di gara è a dir poco fedele all'originale.

PROPRIO UN BELL'ACCOSTAMENTO DI COLORI...

EH, EH, EH... SCHUMACHER!

Essendo *Formula 1* un prodotto europeo, la prima versione a raggiungere gli scaffali dei negozianti sarà quella PAL, con tutti i vantaggi del caso. Uno di questi è senza alcun dubbio il linguaggio utilizzato, di certo più comprensibile. *Formula 1* infatti offre la bellezza di cinque lingue, per meglio adeguarsi alle esigenze dell'ormai numerosa comunità videoludica europea. Inglese, tedesco, francese, spagnolo e, udite udite, anche italiano ! Certo, il commento madrelingua della Psygnosis è anche il più curato e infatti per la telecronaca delle gare è stato scelto uno speaker d'eccezione, ovverosia Murray Walker, una sorta di De Adamich di oltremanica ched vedete ritrattoi nelle foto qui a fianco. A proposito di spaghetti, pizza e mandolino (ma ci sarebbe anche la mafia, a dire il vero...) invece le cose sono messe un attimino peggio, con un illustre sconosciuto e in particolar modo, una traduzione non proprio corretta del commento originale. Lo speaker "italiota" in effetti non è proprio il massimo della vita con problemi di sincronia e frasi del tipo "ha perso tempo fin dal primo tempo" o ancora "e l'ha presa molto larga" riferendosi a una curva, quando la macchina si trova in pieno rettilineo. Bisogna comunque ammettere che tutto ciò è molto divertente e il commento, pur non essendo eccelso in termini di qualità, abbonda invece per quantità. In definitiva quindi non possiamo che ringraziare la Psygnosis per aver finalmente considerato anche il pubblico italiano, gente con i motori nel sangue (anche se prende 50 carte di multa perché fa le sgommate al semaforo, vero Max? Ndr).

SI PARTE CON UN'USCITA MONO, SI PASSA ALLO STEREO, AL Q SOUND, PER ARRIVARE ALLA CONFIGURAZIONE FINALE CON CINQUE USCITE E DOLBY SURROUND!



COMMENTO

PROLO

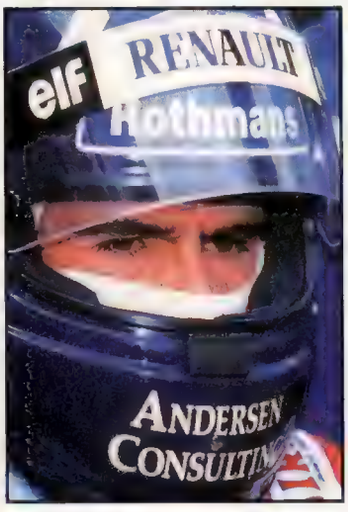
Con *WipEout* Psygnosis aveva chiaramente dimostrato di saperci fare, ma con quest'ultimo prodotto chiamato *Formula 1*, la software-house inglese ha veramente superato sè stessa. Tutto il gioco presenta una cura nei particolari a dir poco maniacale, e ricalca, a dire il vero, uno stile tipicamente giapponese più che europeo. Grande attenzione ai piccoli dettagli quindi, ma anche ottima grafica e sonoro, una marea di opzioni selezionabili e una giocabilità veramente molto buona. Il titolo farà parlare di sè per molto tempo e per i patiti del genere, ne consiglio l'acquisto ad occhi chiusi : vi pentireste del contrario !

FORMULA 1 *HA UN SACCO DI INQUADRATURE, MA LA MIGLIORE RIMANE PROBABILMENTE QUELLA PIÙ LONTANA.*

MA STA PIOVENDO?

CERTO CHE CON IL SOLE È PROPRIO UN'ALTRA COSA...

Tra le tante "chicche" che fanno di questo gioco un titolo speciale, la variabilità delle condizioni atmosferiche non occupa certo una posizione di primo piano. Tuttavia, questa non deve essere sottovalutata o presa alla leggera, perchè nella storia delle competizioni automobilistiche la pioggia è sempre stata un elemento pericoloso e indesiderato. Sotto il sole il calore dell'asfalto va d'accordo con la mescola dei pneumatici, offrendo un grip ottimale, ma con la pioggia la situazione si ribalta completamente. Controllare bolidi con numerose centinaia di cavalli è già una cosa problematica in condizioni normali, ma con la pista bagnata diventa un'impresa per pochi eletti. Una delle cose che mi hanno colpito è l'effetto dell'acqua sollevato dalle macchine avversarie, altamente spettacolare: utilizzando una visuale interna e avvicinandosi in prossimità di un avversario, questo solleva infatti una nuvola di piccolissime goccioline che peggiorano di molto la visuale della pista. A proposito, dimenticavo che con l'asfalto bagnato raddoppiano i rischi, ma anche gli spazi di frenata: lo insegnano anche a scuola guida...



HI OR LOW RESOLUTION?

Comprese nella miriade di opzioni video trovano posto diverse modalità di risoluzione. Oltre a quella normale infatti, ecco l'opzione wide screen, che permette ai più fortunati di godere dei vantaggi offerti da questo formato televisivo. Altra cosa veramente interessante è poi la possibilità di visualizzare il gioco in alta risoluzione, risoluzione che offre una qualità grafica degna delle migliori schede da sala (Super System 22 e Model 2), senza per questo mostrare i limiti del processore tramite fastidiosi rallentamenti. Chiaramente, è logico che il gioco non possa essere visualizzato a tutto schermo, per via della mole di calcoli da gestire, ma i ragazzi della Psygnosis hanno comunque fatto un ottimo lavoro. In effetti, sfruttando l'Hi-res mode, la schermata di gioco si riduce ad una finestrella dalle dimensioni ridotte di circa la metà rispetto al formato normale, ma con un televisore di circa 30 pollici è possibile usare questa fantastica opzione senza l'utilizzo di una lente di ingrandimento.

COMMENTO

MAX Credo siano molte le persone che nella loro vita hanno sognato di poter pilotare una macchina di Formula 1. Bene, a tutta questa gente voglio dire che grazie a Psygnosis il sogno è finalmente diventato realtà, a patto, naturalmente, di avere una Playstation. Conoscendo le ultime tendenze della casa inglese, che oltretutto si è ultimamente separata da Sony, una conversione per Saturn è probabilmente prevista per l'anno 2000, ma si vocifera che in quel lontano futuro gli utenti di casa Sega potranno godere di una versione upgradata e aggiornata con gli UFO! Scherzi a parte ragazzi, *Formula 1* è grande e nel suo genere è un gioco unico che lascerà una bella cicatrice nella fin troppo liscia pelle della concorrenza videoludica attuale. Il livello di completezza e realismo sono entusiasmanti, anche per giocatori comuni, ma per tutti gli appassionati, sopravvissuti a pane e *Ridge* fino all'altro ieri, ecco un giocone epico che non può e non deve essere ignorato: bel lavoro, Psygnosis!

GRAFICA 91 93
SONORO
GIOCABILITA' 97 95
LONGEVITA'
GLOBALE 94

COSA C'ENTRA LA PENNA?

C'ENTRA C'ENTRA...

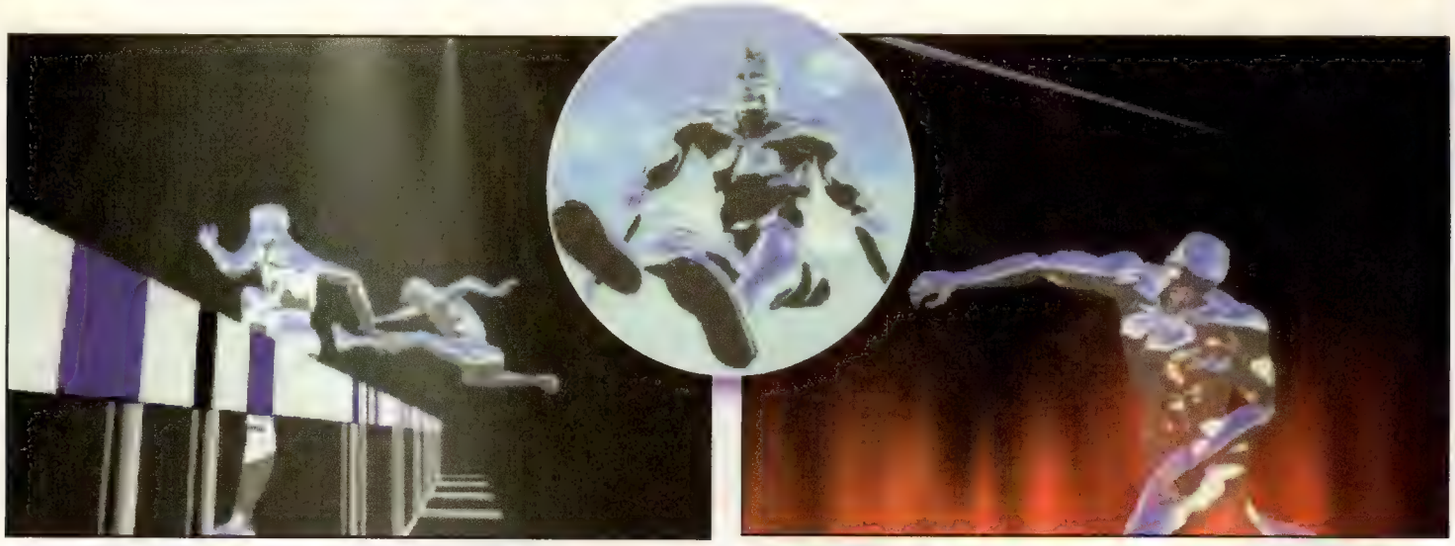
Non perdere il prossimo numero!

TRACK AND FIELD

SCHEDA TECNICA

[illegible]	KONAMI
[illegible]	SPORTIVO
[illegible]	AMERICANA
[illegible]	1-4
[illegible]	[illegible]
[illegible]	2

In questo preciso istante da qualche parte, negli uffici della reda di Super, giace un povero joypad PlayStation distrutto sia nello spirito che nella mente. Nessuno ci è saltato sopra, nessuno lo ha scagliato contro un muro e, strano a dirsi, questa volta il caro MBF non centra: si tratta infatti di una tragica fatalità avvenuta mentre il poveretto compiva il suo dovere! Inutile dire che la cosa ci ha schoccato profondamente... Chi se lo sarebbe mai aspettato? In fondo il piccolo pad grigio aveva sempre compiuto il suo lavoro senza colpo ferire: era passato indenne tra i ditoni del buon BioMassa che smanettava freneticamente con *Street Fighter Alpha*, aveva sorpassato notti di sollecitazioni ad opera del buon Diego e Max ed era persino riuscito a resistere ai colpi sferrati da Katia durante le sue partite a Tekken! Già, chi avrebbe mai detto che tutto sarebbe finito così, con una partita a *Track and Field*... Beh, comunque è inutile piangere sui joypad spezzati (in fondo in reda ne abbiamo quanti vogliamo!) quindi direi pure di smetterla con questi inutili piagnistei per passare ad analizzare un pochino più in profondità questo ultimo game targato Konami...



PRIMO EVENTO

100m PIANI

I 100 metri sono l'evento migliore per riscaldare a dovere i polpastrelli e per mettere alla prova la resistenza dei vostri pad. E' essenziale uscire dai blocchi il più rapidamente possibile, anche se dovrete fare attenzione a non consumare tutte le energie nei primi 50 metri. Inoltre potrete guadagnare centesimi preziosi utilizzando il tasto del salto per lanciare il vostro omino una volta nei pressi della linea del traguardo: una vittoria vale ben un naso rotto e qualche pedata sulla testa, non vi pare?

SECONDO EVENTO

SALTO IN LUNGO

La prima disciplina che vi obbligherà a fare conoscenza con il sistema di gestione degli angoli. Tecnicamente parlando il salto in lungo si divide in tre fasi: nella prima dovrete riuscire a raggiungere la maggiore velocità possibile utilizzando il consueto martellamento di tasti. Dovrete poi effettuare lo stacco il più vicino possibile alla linea bianca e tenere pigiato il tasto fino a quando non raggiungerete l'angolazione di stacco ideale, che è intorno ai 45 gradi.

TERZO EVENTO

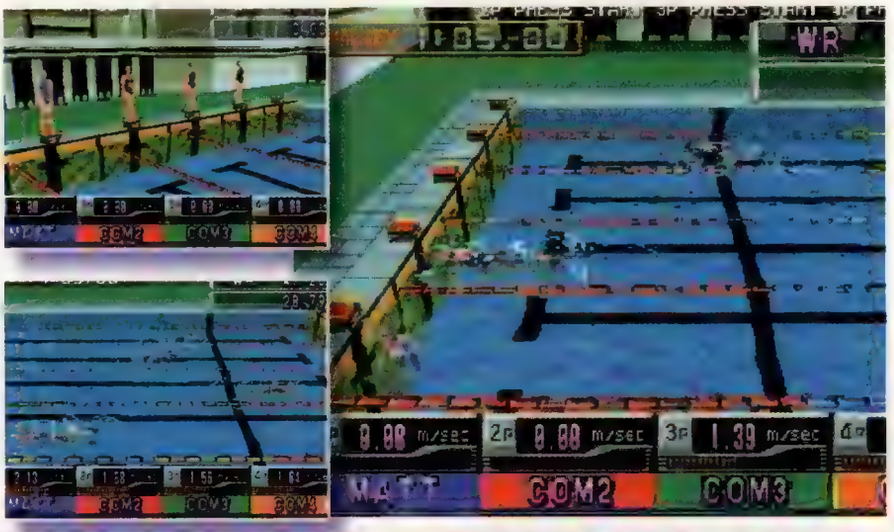
LANCIO DEL PESO

Benvenuti al primo evento in grado di farvi girare le palle in maniera veramente smodata! Ma no, cosa avete capito? Non quel genere di "palle", bensì le bocce, i pesi che il nostro povero atleta dovrà riuscire a gettare all'interno di un grande prato verde. Come sempre la prima cosa da fare sarà quella di raggiungere un'elevata velocità di rotazione, velocità che dovrà essere poi integrata con la selezione dell'angolo con cui verrà scagliato l'attrezzo.

QUARTO EVENTO

100m STILE LIBERO

Oggettivamente bisogna dire che i 100 metri stile libero costituiscono una delle prove più dure di tutta la competizione. Fin dalla partenza infatti dovrete premere in maniera furiosa i tasti del vostro povero pad fino a quando non raggiungerete l'altra estremità della vasca dove, al termine del primo giro, dovrete esibirvi in una spettacolare piroetta (eseguibile tramite il pulsante del salto) grazie alla quale invertire il vostro senso di marcia.



QUINTO EVENTO

110m OSTACOLI

Dopo aver massacrato a dovere le vostre povere braccia con la prova di nuoto potrete "rilassarvi" con i 110 metri ostacoli. Questo evento costituisce un vero e proprio test che metterà a durissima prova non solo la vostra resistenza fisica, ma anche il coordinamento visto che nel pieno dello smanettamento più totale dovrete anche riuscire a premere con il giusto tempismo il tasto del salto per far superare al vostro atleta gli ostacoli che giacciono sparsi un po' qua e un po' la lungo le varie corsie.

SESTO EVENTO

SALTO IN ALTO

Concepito dai programmatori in maniera alquanto fetente il salto in alto funziona a grandi linee in maniera simile a tutte le altre prove di salto. Anche qui la prova risulta divisa in due momenti topici nei quali dovrete prima prendere la giusta velocità e poi spiccare il balzo. A differenza delle altre discipline però essenziale non sarà l'angolazione del salto quanto il punto di stacco dal quale iniziare il vostro "volo" oltre l'asticella! Un passo di troppo potrebbe essere fatale...

SETTIMO EVENTO

LANCIO DEL MARTELLO

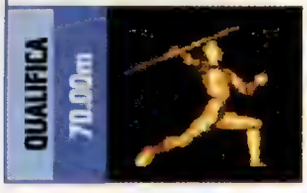
Il lancio del martello è un'altra prova nella quale potremo avvalerci del sistema di puntamento già sperimentato nel peso. Qui però la freccia, oltre a indicare la direzione nella quale si trova rivolto l'atleta, cambierà anche colore indicandoci il numero di rotazioni mancanti prima che il nostro atleta voli fuori della pedana! La tecnica migliore è quella di raggiungere una buona velocità di rotazione per poi concentrarsi sulla freccia oltre che sul consueto angolo di lancio.

OTTAVO EVENTO
SALTO TRIPLO

A differenza di quanto potrebbero pensare alcuni di voi il salto triplo è una delle discipline più semplici di tutto il gioco. Tutto quello che dovrete fare infatti non sarà altro che raggiungere una buona velocità per poi spiccare una serie di tre balzi. Vi basterà quindi smanettare un po' e poi premere il tasto del salto una prima, una seconda e una terza volta cercando sempre di ottenere la migliore angolazione possibile: insomma un vero e proprio gioco da ragazzi!

NONO EVENTO
GIAVELLOTTO

A differenza degli altri eventi che includono il lancio di attrezzi, il giavellotto è l'unica prova a non utilizzare il solito sistema di puntamento. Tutto quello che dovrete fare sarà smanettare come matti per poi scagliare l'attrezzo il più lontano possibile una volta giunti in prossimi della linea di foul. Anche in questo caso, prima di poter lanciare il dardo, sarete costretti a selezionare l'angolazione di lancio che costituisce l'elemento fondamentale per la buona riuscita della vostra prova.

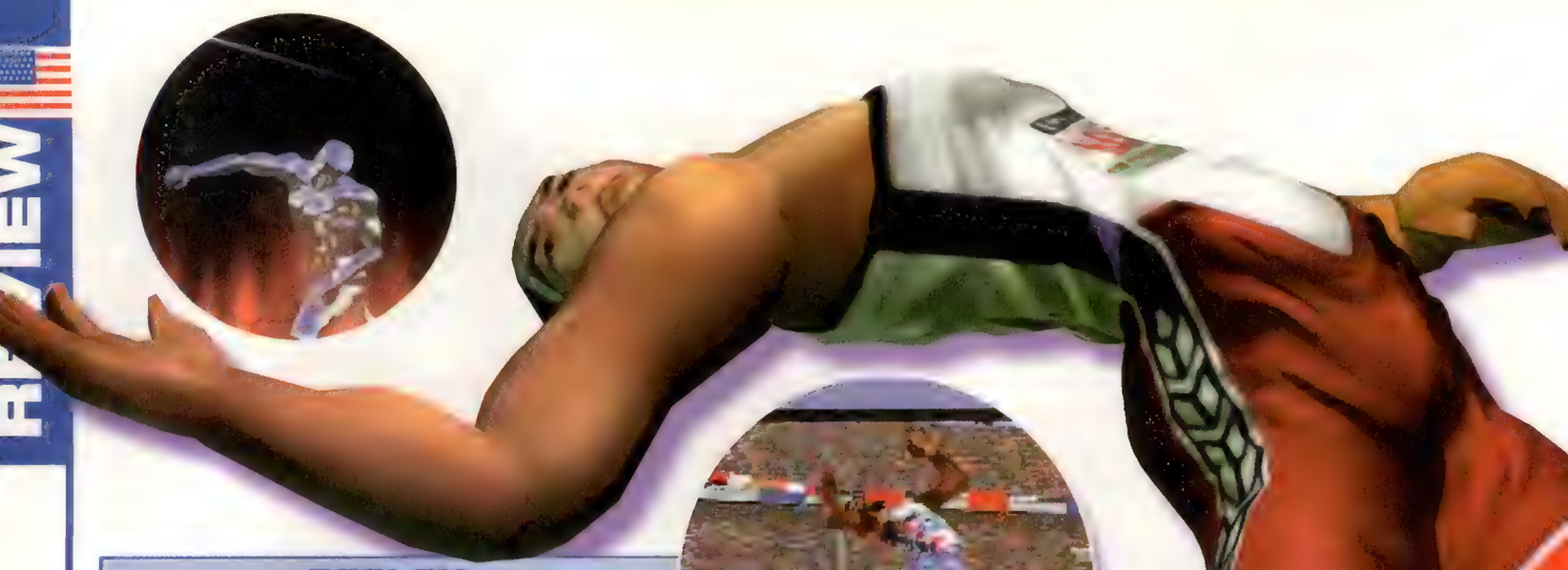


DECIMO EVENTO
SALTO CON L'ASTA

Dannatamente difficile e abbastanza pericoloso, il salto con l'asta richiede una buona velocità di esecuzione e ottimo tempismo, sia per quel che riguarda l'imbucata che per lo stacco dall'asta. Questo significa che non solo avrete bisogno di una notevole precisione nell'esecuzione della prova, ma dovrete anche riuscire a valutare in maniera più che corretta l'esatto momento nel quale far staccare il vostro atleta dall'attrezzo in modo da fargli guadagnare il maggior slancio possibile.

UNDICESIMO EVENTO
LANCIO DEL DISCO

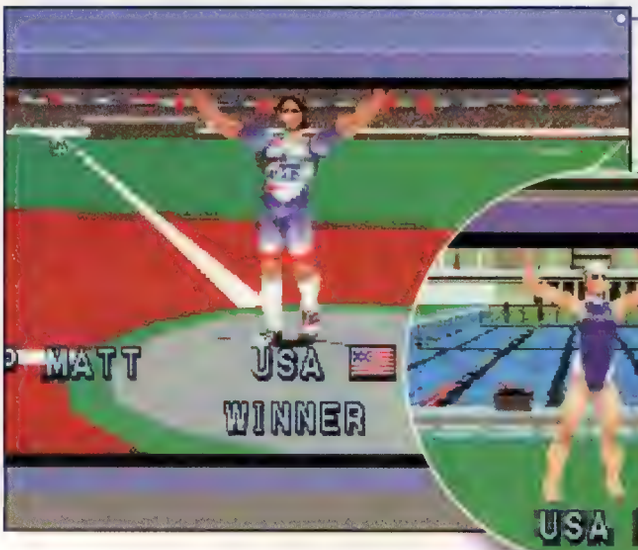
L'evento conclusivo e una delle discipline più complesse e complicate dell'intero pacchetto, a causa dello scarsissimo tempo che avrete per settare l'angolo di lancio. Anche qui la prima fase vi vedrà impegnati in un frenetico smanettamento che però sarà costituito da due sole rotazioni. Una volta fatto infatti vi troverete a compiere il giro finale nella quale dovrete, in una frazione di secondo, decidere la direzione del lancio e settare l'angolazione con la quale scagliare l'attrezzo.



REPLAY

Oltre a una veste grafica di sicuro impatto, *Track and Field* presenta anche un sistema di replay grazie al quale avremo la possibilità, alla fine di ogni evento, di rivedere la migliore prestazione da tutta una serie di inquadrature und angolazioni che metteranno ancora più in risalto la nostra grande impresa!

MUOVITI, MUOVITI MAN...



QUI A FIANCO POTETE AMMIRARE IL CAMPIONE DEL LANCIO DEL DISCO. IN MESSO INVECE UN POVERETTO CHE HA APPENA PERSO UNA LENTE A CONTATTO!

Oltre a vantare una ottima fluidità di animazione, *Track and Field* presenta anche una serie di simpatici siparietti che vedranno protagonisti i vari giocatori. Ottenete un buon risultato e vedrete il vostro atleta saltellare qua e là per lo schermo mulinando braccia e zampette a destra e manca. Fatevi eliminare e potrete ammirare il vostro povero omino distrutto nello spirito e nella mente e, soprattutto, senza un soldo dagli sponsor!

TUTTO PUO' ACCADERE!

Come nel primo *Track and Field* originale anche questa versione per PlayStation include una serie di "eventi" che faranno la propria comparsa quando il giocatore otterrà un risultato particolare. Lanciate per esempio il giavellotto ad una angolazione troppo elevata e vedrete passare il vostro attrezzo a pochi centimetri da un Ufo. Ottenete dei punteggi come 22,22 metri oppure 53,53 metri e vedrete comparire enormi stormi di uccelli o giganteschi agglomerati di palloni che si metteranno a svolazzare qua e la per lo stadio!

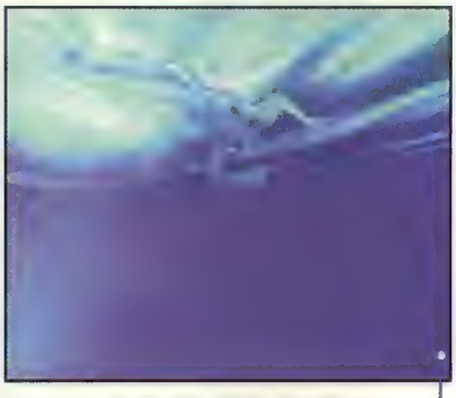
GET READY!

E' ovviamente possibile settare la sequenza con cui affrontare le varie prove. Naturalmente esiste anche la possibilità di cimentarsi nelle varie discipline seguendo un ordine prefissato, anche se in questo modo dovrete affrontare i 110 metri ostacoli subito dopo la prova di nuoto il che è davvero poco salutare!

COMMENTO

END

International Track and Field è la prova lampante che i giochi semplici e divertenti sono sempre i migliori. Anche se il titolo in questione risulta incredibilmente immediato (grazie soprattutto a un sistema di controllo molto intuitivo), per riuscire ad eccellere nelle varie discipline avrete bisogno di moltissimo allenamento. Un buon tempismo e una corretta valutazione della distanza sono infatti importanti tanto quanto la forza delle vostre dita, quindi è inutile che vi mettiate a far pesi dalla mattina alla sera: senza una buona tecnica non arriverete da nessuna parte! Direi quindi che questa versione di *T&F* non solo risulta estremamente giocabile, ma anche piuttosto longeva, due qualità mega-importanti alle quali si affianca una realizzazione tecnica davvero notevole, con una gran quantità di sequenze e di figure poligonali animate in maniera semplicemente impeccabile. Insomma, un vero e proprio must!



ECCO A VOI IL T-1000 CHE SI APPRESTA A PORTARE A TERMINE LA PROPRIA MISSIONE MASSACRANDO TUTTI GLI ATLETI PARTECIPANTI ALLE OLIMPIADI!

COMMENTO

SHOGUN

Ok guys: we have a winner! Si gente, dimenticatevi pure *Actua Soccer* e *Total NBA* anche perché la qualità grafica e la fluidità delle animazioni di questo *Track and Field* sono veramente spettacolari. Per quel che riguarda il gioco vero e proprio bisogna dire che l'opzione multi-player risulta davvero brillante (e costituisce un motivo dannatamente buono per comprarsi il multitap), mentre la modalità a un giocatore presenta una meccanica di gioco tanto valida e divertente che vi spingerà a ripetere le varie prove fino alla nausea nel tentativo di migliorare il più possibile i vostri record. Anche il sistema di controllo svolge il suo lavoro in maniera ottimale risultando molto intuitivo, immediato, ma assolutamente non semplicistico. I programmatori della Konami sono infatti riusciti a miscelare in maniera sapiente il classico "smanettamento" con una serie di elementi più "tecnici" che hanno reso i vari eventi delle vere e proprie prove di abilità e non dei semplici inni alla forza bruta! Chi ha più bisogno delle Olimpiadi in TV, ora che sulla Playstation c'è *Track and Field*?

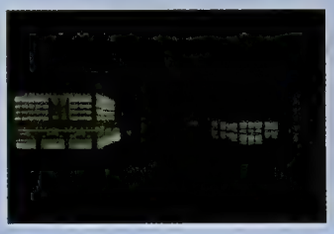
LA BACHECA DI MIA ZIA AZTECA

La competizione è una cosa sana, che tempra e forgia lo spirito... ma quel che conta ä vincere, non partecipare! Questo almeno è quello che pensiamo qui in reda, quindi beccatevi i record qui a sinistra e cercate di batterli nella vsotra casupola. Nel caso non ci riusciate raga'... Su, non fate quelle facce! In fondo c'è sempre il tasto di Reset, no?

WORLD RECORD		
100m SPRINT	8.01	MATT
LONG JUMP	10.21	MATT
SHOT PUT	26.07	MATT
100m FREE STYLE	47.12	MATT
110m HURDLE	9.90	MATT
HIGH JUMP	2.70	MATT
HAMMER	106.45	MATT
TRIPLE JUMP	16.80	MATT
JAVELIN	103.15	MATT
POLE VAULT	6.14	KONAMI
DISCUS	64.15	MATT

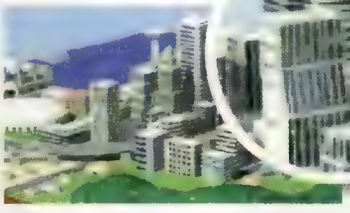
SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	SEGA
GENERE	STRATEGIA
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CARATT.	MEMORY CARD
LINGUAGGI UTILIZZATI	1



A IV EVOLUTION GLOBAL

Una delle domande più ricorrenti che mi vengono fatte ogni volta che rispondo al telefono in reda è quando sarà disponibile per Play un gioco stile *Sim City* nel quale poter costruire le proprie città, villaggi, imprese commerciali, contee, nazioni und galassie assortite. Okay, già abbiamo *Theme Park* e, Maxis permettendo, tra poco dovrebbe arrivare anche il buon *Sim Hospital* ma, ragazzi, mi spiegate cosa ce ne facciamo di due giochi di questo tipo se il nostro sogno è quello di costruire immense distese di binari sui quali far correre scintillanti macchine a vapore? A che gioco potremo mai giocare? Come dite? *Transport Tycoon*? Beh, in effetti avete ragione, un titolo del genere su Play esiste già però, come dicevano i latini, in fondo è tutto lardo che cola, quindi beccatevi quest'ennesima simulazione commerciale che altri non è se non la versione riveduta e potenziata di *A-Train*, un game uscito su PC più di un paio di annetti fa. Anche qui, come nel titolo Microprose, lo scopo del gioco è quello di riuscire a trasformare una serie di verdi distese erbose in città caotiche ed altamente inquinate dove noi, nuove leve del mondo finanziario, potremo dare libero sfogo ai nostri piani di marketing pió arditi. Ci troveremo così ad essere gli artefici del disboscamento di intere foreste, della costruzione selvaggia di edifici e di parcheggi e dell'edificazione di qualche bel ponte sospeso; il tutto cercando al contempo di inquinare a dovere il mondo circostante. Oltre a ciò avremo anche la possibilità di lanciarci nel folle mercato della borsa grazie al quale potremo sia incamerare ingenti somme di denaro che correre il rischio di finire in bancarotta. Una vera e propria passeggiate di salute che, oltre tutto, ci vedrà anche impegnati nella gestione di svariate attività commerciali quali la gestione delle nostre linee ferroviarie, la fornitura di materiale edile ai nostri cantieri, il controllo dei nostri centri commerciali and so on. Un vero e proprio trionfo del capitalismo, un mondo vergine da sottomettere a nostro piacimento e del quale diventare i padroni incontrastati! Insomma, il massimo della vita!



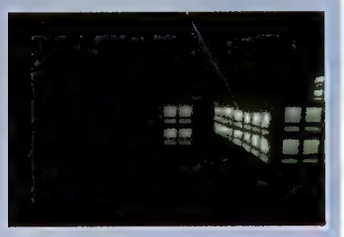
IT'S A RICH MAN'S WORLD

La maggior parte delle persone che si cimentano per la prima volta con un game del genere parte subito costruendo case, parchi, strade e centri commerciali un po' ovunque senza tener conto dei limiti del loro conto in banca e del bacino di utenza del territorio nel quale si sta lavorando. Peccato che una simile politica, per quanto divertente, non faccia altro che portarvi alla rovina. Dovete infatti sapere che tutti i giochi che si rifanno ai dettami della "serie Sim" rispondono a una precisa serie di leggi che vincolano strettamente le vostre fortune allo sviluppo del territorio. Non ha quindi senso costruire come matti quando la vostra città conta poche migliaia di abitanti! La cosa migliore da fare in questi casi è quella di rendere la zona più appetibile costruendo industrie e dotando il paesello di una rete di strade. Così attirerete molta gente all'interno del vostro dominio e, dopo che sarà cresciuto, potrete godere di un bacino di utenza sufficiente ampio per iniziare a sviluppare le altre attività commerciali.

VAI GEORGE!

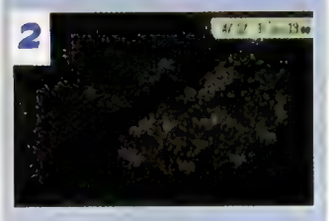
Senza ombra di dubbio uno degli aspetti che preoccupano maggiormente i neofiti di questo genere è quello di non riuscire a tenere sotto controllo tutti i dati e le informazioni che fluiscono copiosi dagli schermi della nostre console. Fortunatamente però, nella maggior parte di questo genere di titoli, è sempre presente un sistema di Help che, nel caso di *A IV Global*, è costituito da un simpatico ometto di nome Foreman. Peccato però che i consigli che ci verranno del caro "George" non saranno costituiti da dritte sul mercato borsistico o su predizioni sull'andamento dell'economia del nostro paese, bensì saranno costituti da semplici avvisi che ci metteranno a conoscenza della impossibilità di costruire un edificio in una determinato zona. Chissà perché, ma qualcosa mi dice che prima o poi sarà il caso di rivedere l'organico degli impiegati a nostra disposizione!

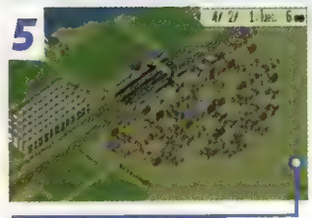
ECCO A VOI GEORGE IN TUTTO IL SUO SPLENDORE.



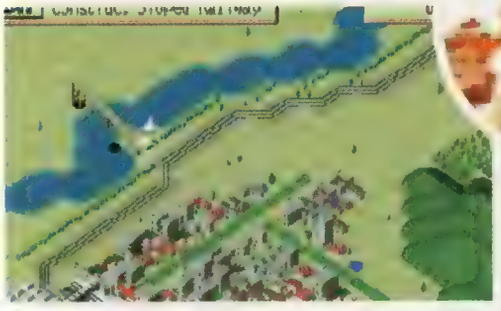
THE CHATTANOOGA CHOO-CHOO

Per tutti coloro che volessero diventare non solo il conducente di un scintillante locomotore, ma anche il direttore di un'intera rete di trasporti su rotaia allora *A IV Global* è senza ombra di dubbio il gioco che fa per voi. Qui infatti non solo potrete guidare effettivamente i vari treni presenti nel gioco, ma anche pianificare in tutta la loro complessità la costruzione di svariate linee ferroviarie. Potrete decidere dove posizionare i binari, dove scavare eventuali gallerie, quali città raggiungere, che tipo di stazioni costruire e persino che tipo di merci trasportare! Oltre a ciò dovrete anche utilizzare i vari convogli a vostra disposizione per rifornire cantieri di materiali con i quali costruire i vari palazzi e i centri commerciali che deciderete di edificare, il tutto cercando sempre di mantenere un rapporto il più stabile possibile con le varie industrie dalle quali attingerete le materie prime.

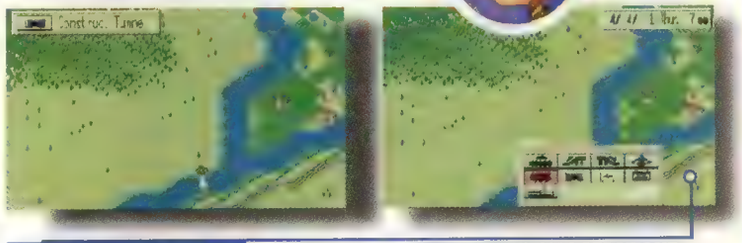




"PRIMA O POI UN TRENO DOVRA' PURE PASSARE!"



MA CHE RAZZA DI COMPLETO INDOSSA QUESTO CAPOSTAZIONE?



QUESTA FERMATA DEL BUS MI RICORDA TANTO QUELLA VICINO ALLA REDAZIONE.

COMMENTO

END

Il mio nome è End, James End e sono un agente segreto al servizio di Sua Maestà... Ehm, no... Questa è l'introduzione per un altro commento. Ricominciamo. Dunque salve a tutti gente, sono sempre io, il vostro Marco (in verità mi chiamo End e sono un agente segreto al servizio di Sua Maestà) e, se devo essere sincero, non posso certo considerarmi un grosso amante dei giochi di strategia. Inoltre quando la PlayStation fu lanciata sul mercato fui uno dei primi a pensare che games come *X-Com* e *A IV Global* non avrebbero mai fatto la propria comparsa sulla console di casa Sony; dopo tutto per quale assurdo motivo qualcuno avrebbe mai voluto passare i propri pomeriggi a costruire città e palazzi quando poteva giocare con una perfetta versione di *Doom*? Già, proprio così... Ora infatti mi trovo qui, attaccato alla Play, arrovellandomi il cervello sul modo migliore per risolvere i problemi di viabilità ferroviaria della mia città e su quali siano i luoghi migliori per espandere il mio piccolo impero. Ok, questo gioco non sarà dettagliato quanto *Sim City 2000* o *Transport Tycoon* però per quel che riguarda il lato imprenditoriale questa è la miglior simulazione che mi sia mai capitato di giocare su di una qualunque macchina! Quindi se siete stufi dei soliti beat 'em up e siete alla ricerca di un titolo "diverso" con cui cimentarvi in cruenti battaglie a suon di Bot e Crt, *A IV Global* è il gioco che fa per voi.

SPOSTARE GROSSI QUANTITATIVI DI MATERIALI DI NOTTE NON È SEMPRE LA SOLUZIONE MIGLIORE PER OVVIARE AI PROBLEMI DI TRAFFICO.

COMMENTO

SHOGUN

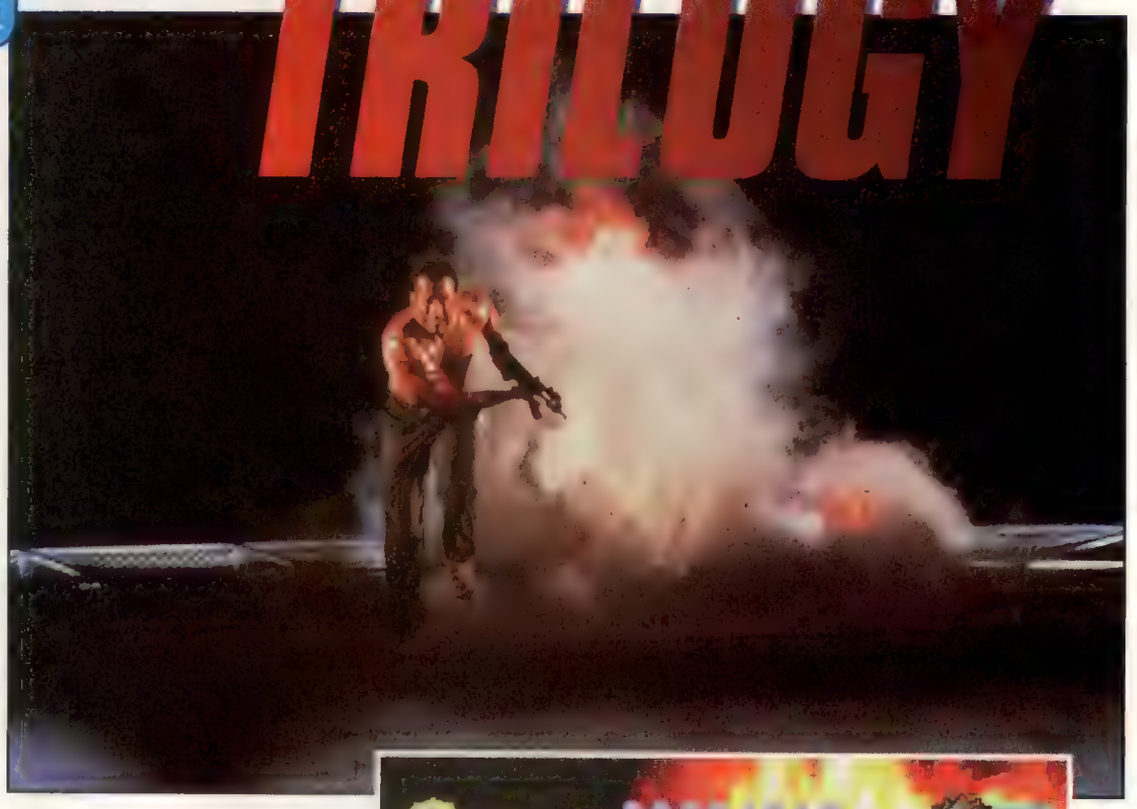
Personalmente avevo già avuto modo di apprezzare la bontà di questo *A IV Global* giocando alla primissima versione di questo titolo (il caro *A-Train*) uscita un paio di anni fa su PC e devo dirvi in tutta onestà di essere rimasto piacevolmente colpito da questo seguito. *A IV Global Evolution* presenta infatti una ottima struttura di gioco alla quale si affianca un'interfaccia utente estremamente semplice e funzionale. Le opzioni e le strategie a disposizione del giocatore sono ovviamente molteplici e, anche se il controllo sugli elementi presenti nel titolo risulta più limitato rispetto a quello di giochi quali *Sim City 2000* e *Transport Tycoon* bisogna comunque ammettere che il titolo risulta estremamente intrigante ed anche molto impegnativo. Concludendo direi quindi che ci troviamo di fronte a un buon gioco di strategia adatto sia ai novizi del genere che agli strateghi più navigati oltre che, ovviamente, a tutte quelle persone desiderose di costruirsi un vero e proprio impero economico e finanziario partendo da una piccola e fumante locomotiva!

GRAFICA
72 78
SONORO
GIOCABILITA'
87 89
LONGEVITA'
GLOBALE
87

DIE HARD TRILOGY

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	FOX INTERACTIVE
GENERE	AZIONE
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	INFINITI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1



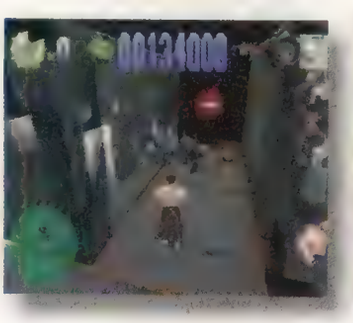
DIE HARD

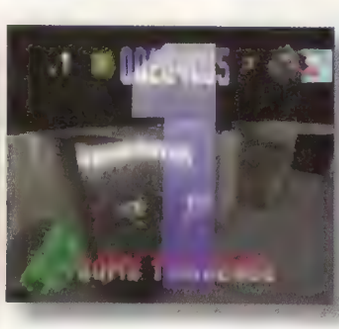
A differenza della maggior parte dei giochi apparsi fino ad ora *Die Hard Trilogy* è caratterizzato dalla presenza di tre diverse sezioni ognuna delle quali vanta un propria struttura di gioco. Il primo episodio (o livello, se preferite) è infatti costituito da una variante di *Loaded* in 3D (con una visuale simile a quella di *Fade to Black*) nella quale il giocatore dovrà condurre il signor McClane all'interno dell'edificio della Nakatomi. Così come nella pellicola, anche qui il nostro nemico sarà costituito dal caro Hans Gruber che, dopo aver occupato il palazzo, ha preso in ostaggio tutti i membri della compagnia (compresa la moglie di McClane, Holly) imprigionandoli all'interno dell'edificio. Fortunatamente i programmatori del gioco, accorgendosi che un prodotto basato sull'eliminazione di una "sola" dozzina di terroristi non sarebbe stato sufficientemente vario ed interessante, hanno deciso di incrementare "leggermente" il numero di soldati a disposizione del caro Gruber facendogli così assumere le dimensioni di un piccolo esercito. Inoltre l'intero edificio è stato ricostruito utilizzando varie foto ed immagini prese direttamente dal set e che hanno permesso al team della Porbe di ricreare in maniera molto precisa diverse locazioni come, ad esempio, l'ufficio del signor Takagi (quello, per intenderci, con il plastico del ponte ed i vari edifici). All'inizio del gioco il caro McClane avrà a disposizione la bellezza di ben 15 caricatori, tuttavia, man mano che proseguiremo con la nostra avventura, ci sarà data la possibilità di incrementare il nostro arsenale con una serie di utilissimi gadget che saranno costituiti da granate, fucili mitragliatori, bombe al gas e chi più ne ha più ne metta!

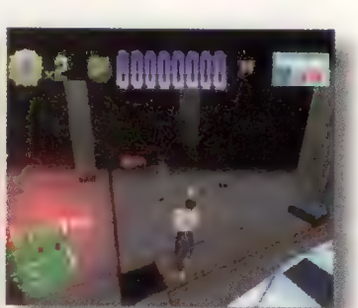
IL PALAZZO NAKATOMI È INCREDIBILMENTE GRANDE E PIENO DI CORRIDOI DALL'ARIA ALQUANTO INSIDIOSA.

DIE HARDER

Ambientato un anno dopo gli avvenimenti descritti nel primo film, *Die Harder* si apre con McClane all'aeroporto di Washington in attesa del ritorno di sua moglie. Così, mentre Holly si trova a svolazzare allegramente sopra la città si scopre che un



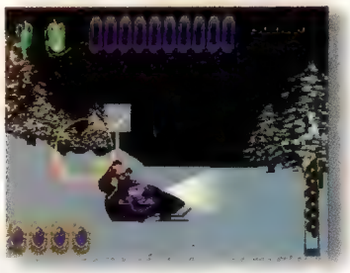




poliziotto corrotto ha ideato un piano per riuscire a liberare un pericolosissimo dittatore che è stato appena estradato negli Usa. Per far ciò i terroristi si sono inseriti all'interno del computer della torre di controllo, acquisendone il controllo, e ora sono in grado di decidere il destino dei vari aerei che, all'oscuro di tutto, seguono ciecamente le loro indicazioni. E' qui che entriamo in gioco noi che nei panni (un po' larghi, a dir la verità) di McClane dovremo riuscire ad individuare e neutralizzare la base dei terroristi prima che l'aereo che trasporta la nostra moglie virtuale finisca il carburante. Così, seguendo passo passo la trama del film, nel secondo episodio di *Die Hard Trilogy*, ci troveremo impegnati in una lunga serie di sezioni alla *Virtua Cop* nelle quali dovremo riuscire ad eliminare tutti i nemici che faranno la loro comparsa sullo schermo facendo al contempo attenzione a non colpire anche eventuali innocenti. Il secondo episodio ha inizio all'interno del deposito bagagli con il giocatore che, fin dalle prime battute, si troverà scaraventato nel mezzo di cruenti scontro a fuoco che ci vedranno opposti al solito un pacco di terroristi poligonali. Anche l'intera area che costituisce l'aeroporto è stata creata avvalendosi dei consueti poligoni mappati grazie ai quali è stato possibile rendere i vari stage ancora vari e dinamici anche se poi, in realtà, il nostro caro McClane si troverà sempre costretto a seguire una serie di percorsi predefiniti.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

A differenza di quanto è successo con le prime due fasi del gioco, i programmatori della Probe hanno deciso di sviluppare il terzo livello di *Die Hard Trilogy* utilizzando la trama del film solo in parte e basando il tutto su una serie di spettacoloeri sezioni di guida. Lo schema finale si apre quindi con una trasposizione in chiave videoludica della prima sequenza della pellicola dove McClane e Zeus, dopo esser saltati all'interno di una macchina, si lanciano in una folle corsa per raggiungere Central Park prima che il caro Gruber faccia esplodere una bomba che provocherebbe una vera e propria carneficina. Figuratevi che per rendere questa ultima sezione ancora più interessante, i ragazzi della Probe hanno persino inviato uno dei loro artisti grafici a visitare la Grande Mela con il compito di filmare le strade della città. Tutto ciò ha permesso ai programmatori di ricreare in maniera alquanto fedele tutte quelle ambientazioni (leggi Harlem, Wall Street, Central Park e Chinatown) che molti di noi hanno avuto modo di ammirare nel film. Così, alla fine del primo stage i nostri due eroi, dopo aver neutralizzato la bomba e rubato una macchina della polizia, si troveranno impegnati in una folle corsa all'interno dell'acquedotto cittadino all'inseguimento di una convoglio nel disperato tentativo di impedire l'ennesimo attentato a base di tritolo e dinamite. Inoltre come avviene ormai in tutti i giochi di guida ai nostri giorno, anche qui il giocatore avrà la possibilità di selezionare la propria visuale di guida da un pacchetto di quattro differenti inquadrature grazie alle quali potremo seguire lo svolgersi delle varie sequenze di gioco in tutto il loro splendore. Sostanzialmente quindi, quest'ultima sezione ci vedrà impegnati in una folle corsa lungo le strade di New York, alla disperata ricerca delle macchine e dei convogli che Gruber sta utilizzando per nascondere le sue cariche esplosive; un'impresa veramente difficile soprattutto considerando il fatto che, oltre a vari terroristi, ci troveremo a dover "battagliare" anche con buona parte degli abitanti della città che, infischiandosene della nostra missione, faranno di tutto per metterci i bastoni fra le ruote!



TRE TOCCHI DI CLASSE

Un trovata molto carina è il fatto che *Die Hard Trilogy* sia caratterizzato dal filo conduttore e dai vari elementi che legano tutti e tre gli episodi del gioco. Le armi che McClane utilizza in *Die Hard*, per esempio, fanno nuovamente la propria comparsa in *Die Harder* e inoltre i tre livelli risultano anche collegati da una serie di sequenze di intro e di outro renderizzate, sequenze che sono state prese direttamente dai vari film. All'inizio di *Die Hard*, per esempio, c'è una scena dalla quale è possibile vedere Hans Gruber che guarda la facciata del palazzo Nakatomi, mentre il secondo livello si apre con una scena nella quale si vede l'aeroporto di Washington immerso in una quiete a dir poco incredibile. Infine, visto le grandi opportunità offerte dal gioco in fase di eliminazione, ogni qual volta il giocatore otterrà un punteggio particolarmente elevato una piccola congrega di terroristi farà la propria comparsa sullo schermo dandovi un voto che, alla fine del gioco, potrebbe anche permettervi di raggiungere il top degli hi-score, facendovi così assurgere al ruolo di Giustiziere dell'Anno '96-'97!

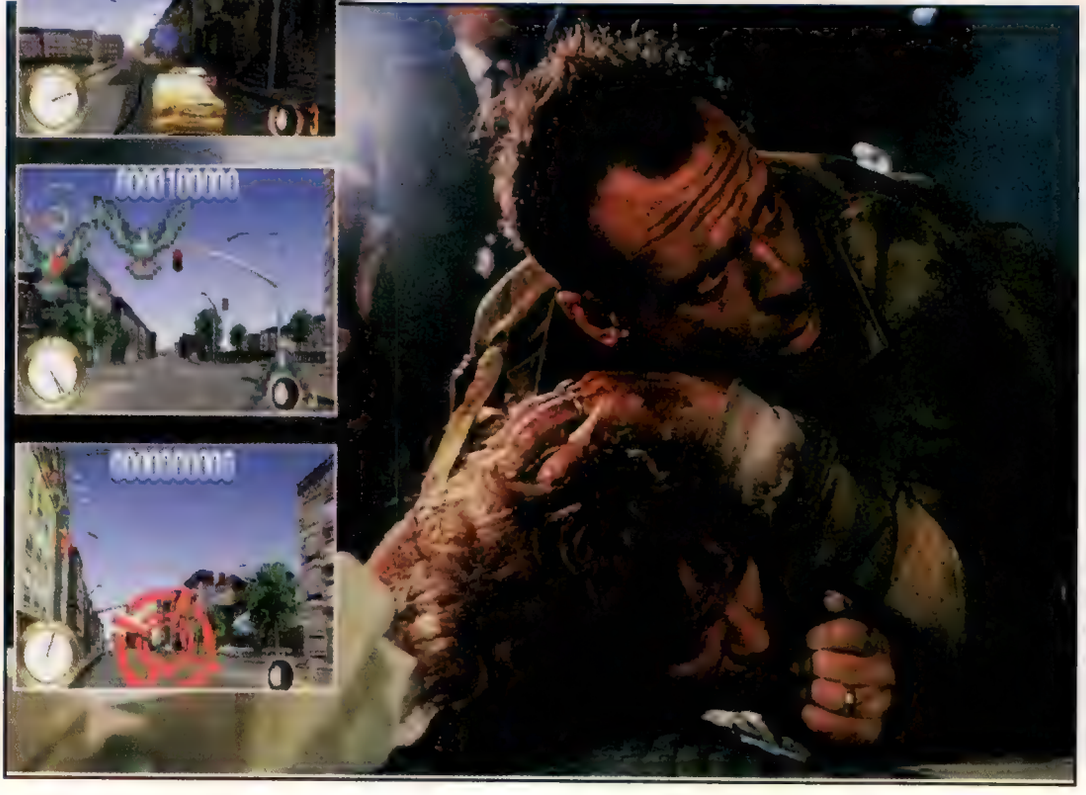
COMMENTO

END

Personalmente non posso certo considerarmi un grande fan dei film del sig. Willis, tuttavia devo comunque ammettere di aver trovato questo titolo piuttosto interessante ed anche abbastanza divertente. Mi sono divertito molto a giocare con le varie sezioni ispirate a *Die Hard* e a *Die Harder*, ma dovendo esprimere un'unica preferenza, direi che la mia scelta cade senz'altro sulla sezione di guida. E' infatti dannatamente divertente salire in macchina e mettersi a viaggiare lungo le affollate strade di New York, cercando di raggiungere in tempo le viarie bombe e, perché no, massacrando anche qualche bel pedone che, ignaro delle nostre intenzioni, passeggia allegramente lungo le vie della Grande Mela. Tirando le somme direi quindi che questo *Die Hard Trilogy* si rivela essere un titolo indubbiamente valido, che ha come pregi maggiori una gran varietà d'azione e in una giocabilità di ottimo livello. Ok, sono d'accordo, non si tratterà di un capolavoro però, diciamocelo chiaramente, chi è che al giorno d'oggi vi dà tre giochi così al prezzo di uno?

CORAGGIO, FATTI AMMAZZARE!

Uno degli elementi che accomuna i vari episodi di *Die Hard Trilogy* è, sicuramente, la gran quantità di sangue che in certi casi raggiunge livelli semplicemente ridicoli. Inoltre, l'effetto dei vostri colpi varierà in maniera sostanziale a secondo dell'arma che starete utilizzando anche se poi, in realtà, il risultato finale sarà sempre quello di inzaccherare di plasma i preziosi tappeti della Nakatomi. In modo analogo, nella sezione basata su *Die Harder*, i cattivi cadranno a terra tenendosi lo stomaco o esibendosi in spettacolari piroette a seconda della zona nel quale li avrete colpiti. Nonostante ciò però la sezione più gore è costituita dal livello di guida. Qui infatti, non solo sarete costretti a cercare di fermare i soliti terroristi, ma dovrete fare anche attenzione a non investire i vari pedoni e le persone che si aggirano per le vie della città. Così mentre la vostra macchina sfrecerà attraverso le varie esplosioni, la gente se la darà a gambe. Purtroppo però non tutti ce la faranno e così diverse persone si troveranno ad essere scaraventate al suolo, ma non è finita qui! Infatti nella foga di raggiungere le varie bombe prima che queste esplodano potrebbe anche capitarvi di centrare in pieno un povero passante e, nel caso vi troviate con la visuale interna, avrete la possibilità di vedere lo schermo riempirsi di sangue, sangue che verrà poi rimosso dal tergicristallo così da riacquistare nel minor tempo possibile la visibilità necessaria a inquadrare un altro bersaglio su cui puntare a tutta manetta!



QUESTA SÌ È UN'ARMA DAVVERO SFIZIOSA...

COMMENTO

SHOGUN *Die Hard Trilogy* è un titolo molto interessante e questo è imputabile principalmente alla sua anomala struttura. Infatti, anche se presi singolarmente i giochi non sono particolarmente impressionanti, bisogna ammettere che messi insieme riescono a dare vita a un titolo piuttosto vario e discretamente coinvolgente. La prima sezione, costituita da uno shoot 'em up " stile *Loaded*, vanta un'azione piuttosto rapida e frenetica e la stessa cosa può dirsi anche per il secondo episodio basato su *Die Harder*. Dovendo dare una preferenza direi che la fase migliore di tutto il gioco è costituita dal terzo episodio che, a dispetto delle prime due, presenta, oltre a una realizzazione tecnica di buon livello, una serie di trovate e di tocchi di classe veramente notevoli. Il tutto viene poi accompagnato da fondali di ottima fattura e da un sistema di controllo preciso e puntuale e un livello di difficoltà ottimamente centrato.
Un acquisto essenziale per tutti i fan del mitico Bruce desiderosi di rivivere nel caldo della loro cuccetta le avventure del loro eroe!

GRAFICA 79 84
SONORO
GIOCABILITA' 80 83
LONGEVITA'
GLOBALE 81

IL CALDO CI HA DATO ALLA TESTA

gomes & morisio

SONY PLAYSTATION EU

399.000

IVA COMPRESA

L'offerta vale solo presso i negozi Global Game e gli affiliati autorizzati

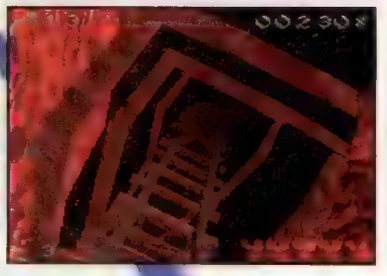
GLOBAL GAME

NB: Il gruppo Global Game non è Playstation center. I prodotti Playstation sono distribuiti in Italia dalla società Sony Electronic Publishing.

COMO 031/555088 MILANO 02/3451247 AGROPOLI (SA) 0974/826394 BARI 080/5569582
MESSINA 090/343724 BASTIA UMBRA (PG) 075/5733908 CATANIA 095/437383

I MARCHI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

CHEESY THE MOUSE



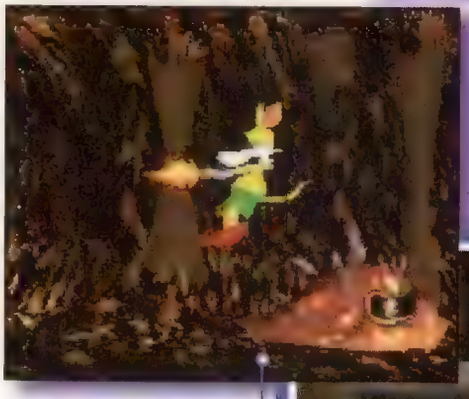
LA VELOCITÀ DI AGGIORNAMENTO DELLO SCHERMO DURANTE LE VARIE FASI IN 3D È VERAMENTE INCREDIBILE!

BY: Ocean

Fino a oggi la risposta Playstation a **Mario** e **Sonic** è stata rappresentata fondamentalmente da due giochi: **Rayman** e **Bazookatone**, due titoli di discreta fattura che, tuttavia, non possono essere oggettivamente considerati dei veri e propri classici (soprattutto il secondo!). Per cercare di colmare il gap che ancora la divide dai due mostri sacri del mercato video ludico, la Sony ha deciso di scendere in campo in prima persona realizzando un prodotto, **Crash Bandicoot** (beccatevi la rece a pag. 56!), che dovrebbe riportare lo scontro fra i tre colossi su di un piano di maggiore parità. Tuttavia altre case hanno deciso di perorare la causa dei platform game: tra queste c'è anche la Ocean che, cogliendo un po' tutti in contropiede, se n'è uscita con un platform in 3D davvero niente male.

Come accade sempre nella maggior parte di questi casi, il topo protagonista di questo game (che, per la cronaca, risponde al nome di Cheesy) inizia la sua avventura all'interno di una piccola gabbia di legno nella quale è stato imprigionato da un simpatico e quanto mai allegro dottore di nome Chem. Il malefico, in preda a una profonda crisi finanziaria, ha infatti pensato di sfruttare il piccolo roditore per ottenere l'energia necessaria per i suoi esperimenti e così il nostro dolce topino si trova costretto a correre giorno e notte su una piccola ruota collegata ad un minuscolo generatore. Il compito del giocatore, nei panni del sorcio, sarà ovviamente quello di riuscire ad evadere dalla prigione di legno per poi abbandonare il castello. Per far ciò però non vi basterà uscire dalla gabbia e raggiungere il portone dell'oscuro maniero, ma dovrete anche riuscire a recuperare tutta una serie di ingredienti e intrugli assortiti che dovranno essere utilizzati per creare un pozione con la quale immobilizzare il caro Chem. Vi troverete così a vagare lungo un'interminabile serie di livelli popolati dal solito marasma di creature molto poco socievoli che faranno di tutto per cercare di annientarvi nel modo pió rapido e doloroso possibile. Ovviamente, alla fine di ogni livello, dovrete sostenere il solito scontro con il consueto boss che, una volta sconfitto, vi fornirà uno degli ingredienti necessari per il magico intruglio.

Indubbiamente questo **Cheesy the Mouse** è un gioco caratterizzato da una notevole cura sia per quel che riguarda l'aspetto grafico che per quello sonoro. I vari personaggi renderizzati vantano una definizione e una fluidità veramente notevoli, mentre i vari fondali presentano non sono solo ben definiti ma anche discretamente vari. Per quel che riguarda il versante sonoro le cose vanno piuttosto bene, e questo non tanto grazie alle varie musiche (per altro di discreta fattura) quanto alla grande qualità e quantità di effetti che contribuiscono a creare un'atmosfera davvero molto cartoonesca. Detto questo bisogna comunque ammettere che il gioco in questione presenta anche aspetti negativi, principalmente imputabili all'eccessiva difficoltà di alcune sezioni. Questo fatto, insieme alla struttura di gioco piuttosto lineare, rende **Cheesy** un prodotto tecnicamente ben realizzato ma privo di quegli elementi che differenziano un titolo discreto da un prodotto non solo tecnicamente valido, ma anche adeguatamente longevo.



IL CODINO DI UN TOPINO, FUOR DALL'USCIO UN GIORNO USCÌ. VENNE UN GATTO, QUATTO QUATTO, E IL CODINO GLI RAPÌ

GLOBALE 70

in 10 hanno visto GIUSTO.

Sono gia 10 i centri Global Game in tutt'Italia. Scegliere Global Game è garanzia di prestigio e di sicuro successo. Entra nell'ottica giusta. Scegli Global Game.

GLOBAL GAME®

BARI
CATANIA
AGROPOLI (SA)
COMO
MILANO
SESTO S.GIOVANNI
MESSINA
MANTOVA
SIRACUSA
BASTIA UMBRA(PG)

SUPERTRIX

Why thrust us?

Raga, devo confessarvi di essere abbastanza scosso. Già, proprio oggi ho acceso la televisione e indovinate un po' che cose mi sono trovato di fronte? Come, non riuscite ad immaginarvelo? Ok, allora ve lo dico io! In una volta sola mi sono beccato *Baby Junior*, gli *Astro Robot*, *Forza Sugar*, *Jetta G* e *StarZinger*! Già guys, all'improvviso mi sono sentito vecchio, non quanto il buon MDF, però devo dire che tutto d'un tratto mi sono accorto dei miei annetti. E allora cosa fare, quale rimedio potrà mai risollevare il mio spirito? Ci sono, ho trovato! Che ne direste di una bella sigla? Magari proprio di una delle serie che vi ho appena menzionato! Ok, siete tutti d'accordo, allora io vado. E uno... E due... E... Scusa Simon, come sarebbe a dire "Stop", mica vorrai farmi credere che lo spazio a mia disposizione è già scaduto vero? Ah, ho capito, è già scaduto... E se io andassi avanti a scrivere? Capisco... A te non frega niente, tagli e basta. Ok, vabbè, per questo numero hai vinto tu però ragazzi, state pronti perché il mese, volenti o nolenti, vi becchererete la mitica sigla degli *Astrorobot* e non ci sarà nessun Moguro che tenga, capito?

a cura di Fabio "Yanosh" Ravetto

ALIEN TRILOGY

Cheat Menu

Per tutti coloro che avessero avuto problemi ad inserire il code apparso su **Super** lo scorso mese eccoci qui, belli freschi e pimpanti con l'ennesima versione di questo trucco che dovrebbe permettere finalmente anche ai possessori di PlayStation europee di portar a termine questo gioco senza colpo ferire. Per sortire da un livello altrimenti non dovrete infatti fare altro che inserire le lettere "GOLVL" seguite da un numero a vostro piacimento (attenzione! niente spazi!). Tuttavia, per tutti coloro che fossero alla ricerca di un cheat ancora più massiccio grazie al quale manipolare a vostro piacimento i parametri del gioco...

Codici

1GSTP1NK0C1D0OTSON

Inoltre, inserendo questi codici durante una partita, avrete accesso ad una serie di effetti davvero molto speciali:

Invincibilità:
L, Fuoco, L, Fuoco, L, L, Fuoco, R, Fuoco, R, Fuoco, Fuoco

Far avere tutti gli oggetti e le armi:
L, R, L, L, R, L, R, R, Su, Giù, Su, Su, Giù, Su, Giù, Giù

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

Password dei livelli

South America
Livello 1 - ONHVRVBVEBDUEDQ
Livello 2 - 8RH70VVYEFDQ592
Livello 3 - 7RHG0V7AEFD64RI
Livello 4 - 8NHJ0VVEEJD24PI

Gulf 2 - Oil Dispute
Livello 1 - VNH6RVRE8JDE52I
Livello 2 - 0RHVDUD66NDA53A
Livello 3 - IFHDDUDU6RDM5P2
Livello 4 - NJHP0UE8VD3882

Stealth
Livello 1 - O7HP0UDQAUDE45A
Livello 2 - U7HLDURNMUDA5RA
Livello 3 - AFHP8UKUA2DM4HI

Central America
Livello 1 - FJHLBUGJ2CE4KI
Livello 2 - O7HH0U72J2CA5R2
Livello 3 - 28HP0URQI5CM58A

South China Sea
Livello 1 - XRG88URQ26GE4J2
Livello 2 - 0RGLOUTT3AGAGUI
Livello 3 - FRG8S1OM3EGM52I

Panama
Livello 1 - 93GSSD9UNGGE4DA
Livello 2 - YHGS51UDNGGA4SQ
Livello 3 - JNGH4CPUNEGM5TI

Eastern Europe
Livello 1 - L3GG44D6VQEE5R1
Livello 2 - P7GR533QVQEA41A
Livello 3 - 23GK9QUMY8EM59Q

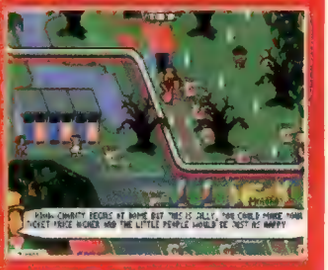
Gulf 1 - Canyon
Livello 1 - 7FGK48T6R8ME4HI
Livello 2 - 8IGK48VURBMA5IQ

End
T7GK28U29CMM4DI

THEME PARK

Money for nothing

Ecco un trucco dannatamente semplice ma anche stramaledettamente utile. Tutto quello che dovrete fare infatti non sarà altro che inserire come vostro soprannome la parola "BOVINE" e poi premere i tasti ●, ■ e X una volta che avrete iniziato a giocare. Ripetete l'operazione più volte e vedrete che ne rimarrete moooolto soddisfatti!



NAMCO MUSEUM VOLUME 1

Galaga

Eccovi ora una bella serie di trucchetti grazie ai quali potrete rendere i vari giochi contenuti in questo pack molto pió semplici. Iniziamo con *Galaga*. Dunque, durante il primo stage non abbatte nessuna nave fino a quando queste non saranno tutte in formazione. Una volta che tutte le astronavi hanno fatte la loro comparsa sullo schermo eliminate i vari caccia in modo da isolare le due api blu e gialle che si trovano nell'angolo in alto nella colonna di sinistra. Fatto ciò distruggete tutte le altre navi lasciando però sempre intatte le due api. A questo punto state fermi e lasciate svolazzare i due vesponi senza far loro nulla per 10-20 minuti circa: è assai importante che riusciate a evitare i loro attacchi senza sparare il benché minimo colpo. A un certo punto vedrete che i caccia smetteranno di spararvi. Quando ciò accade lasciate eseguire alle api ancora 5 o 6 passaggi e poi abbattetele. Da questo momento in poi nessuna astronave vi sparerà più contro rendendo così la vostra opera di disinfestazione molto più semplice.

Switch Controls

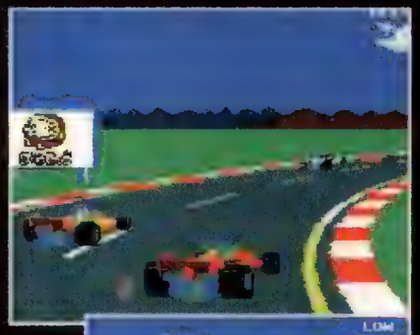
PACMAN

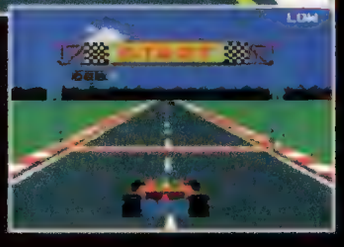
SW2 - 1: TEST SWITCH
SW2 - 2: PAUSA
SW2 - 3: NUMERO DI PACMAN ALLA PARTENZA
SW2 - 4: NUMERO DI PACMAN ALLA PARTENZA
SW2 - 5: PACMAN BONUS
SW2 - 6: PACMAN BONUS
SW2 - 7: VIDEO MODE (ARCADE/NORMAL)
SW2 - 8: --

POLE POSITION

SW2 - 1: TEST SWITCH
SW2 - 2: PAUSA
SW2 - 3: --
SW2 - 4: --
SW2 - 5: --
SW2 - 6: TEMPO LIMITE INIZIALE
SW2 - 7: TEMPO LIMITE INIZIALE
SW2 - 8: GOAL

SW3 - 1: TEMPO ADDIZIONALE
SW3 - 2: TEMPO ADDIZIONALE
SW3 - 3: TEMPO ADDIZIONALE
SW3 - 4: PASSAGGIO INZIALE STARNDARD
SW3 - 5: PASSAGGIO INIZIALE STANDARD
SW3 - 6: PASSAGGIO INIZIALE STANDARD
SW3 - 7: --
SW3 - 8: DEMO SOUND



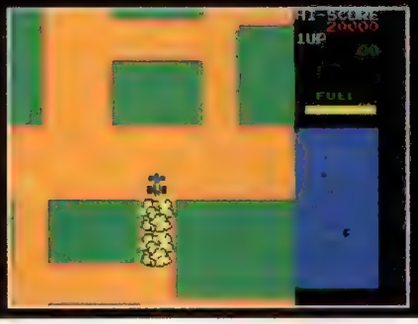


RALLY-X

SW2 - 1: TEST SWITCH
SW2 - 2: PAUSA
SW2 - 3: --
SW2 - 4: --
SW2 - 5: NUMERO DI MACCHINE ALLA PARTENZA
SW2 - 6: BONUS CAR
SW2 - 7: BONUS CAR
SW2 - 8: --

NEW RALLY-X

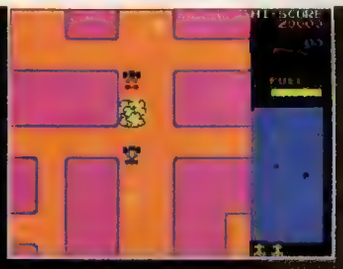
SW2 - 1: TEST SWITCH
SW2 - 2: PAUSA
SW2 - 3: --

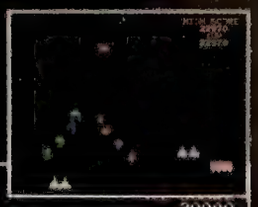


SW2 - 4: --
SW2 - 5: NUMERO DI MACCHINE ALLA PARTENZA
SW2 - 6: BONUS CAR
SW2 - 7: BONUS CAR
SW2 - 8: --

GALAGA

SW2 - 1: TEST SWITCH
SW2 - 2: VIDEO MODE (ARCADE/NORMAL)
SW2 - 3: VIDEO MODE (ARCADE/NORMAL)
SW2 - 4: FIGHTER BONUS
SW2 - 5: FIGHTER BONUS
SW2 - 6: FIGHTER BONUS
SW2 - 7: NUMERO DI FIGHTER ALLA PARTENZA
SW2 - 8: NUMERO DI FIGHTER ALLA PARTENZA

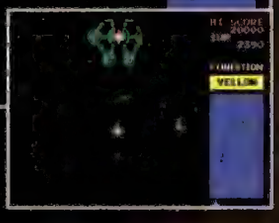




SW3 - 1: --
SW3 - 2: --
SW3 - 3: --
SW3 - 4: DEMO SOUND
SW3 - 5: PAUSA
SW3 - 6: --
SW3 - 7: --
SW3 - 8: --

BOSCONIAN

SW2 - 1: TEST SWITCH
SW2 - 2: --
SW2 - 3: --
SW2 - 4: SPACE PATROLLER BONUS
SW2 - 5: SPACE PATROLLER BONUS
SW2 - 6: SPACE PATROLLER BONUS
SW2 - 7: NUMERO DI SPACE PATROLLER ALLA PARTENZA
SW2 - 8: NUMERO DI SPACE PATROLLER ALLA PARTENZA



SW3 - 1: --
SW3 - 2: --
SW3 - 3: CONTINUA
SW3 - 4: DEMO SOUND
SW3 - 5: PAUSA
SW3 - 6: --
SW3 - 7: --
SW3 - 8: --

TOY POP

SW2 - 1: TEST SWITCH
SW2 - 2: --
SW2 - 3: --
SW2 - 4: --
SW2 - 5: --
SW2 - 6: --
SW2 - 7: NUMERO DI PINO/ACHA ALLA PARTENZA
SW2 - 8: NUMERO DI PINO/ACHA ALLA PARTENZA

SW3 - 1: PINO/ACHA BONUS
SW3 - 2: --
SW3 - 3: --
SW3 - 4: CONTINUA
SW3 - 5: DEMO SOUND
SW3 - 6: --
SW3 - 7: LEVEL SELECT
SW3 - 8: --

GEX

99 Vite

Nel Rock It! stage (che si trova in New Toonland) saltate sul razzo che appare subito dopo la 3° macchina fotografica. Qui troverete una freccia composta da tante mosche che punta verso il basso, in direzione di un buco dove si trova una ehm... strana cosa gialla. Dovrete quindi scendere nel buco e colpire lo strano oggetto con la vostra coda in modo da farlo diventare viola. Fatto ciò dirigetevi verso destra; dovreste trovare un nuovo passaggio che vi consentirà di raggiungere quattro vita extra e un teleco-mando. Raccogliete il tutto e poi saltate sulle spine che si trovano li vicino e morite. Rinizierete così vicino all'ultima macchina fotografica. Da questo momento in poi potrete ripetere l'intero procedimento quante volte vorrete incamerando vite a più non posso!

CYBERIA

Codolino Concentrato

All'inizio del gioco inserite al posto del vostro nome le lettere:
NEW-BOSS.
Dovreste cosç essere in grado di settare il livello di difficoltà sia per quel che riguarda l'Arcade che per il Puzzle mode, di iniziare il gioco da un qualunque livello (sullo schermo dovrebbero infatti comparire anche tutto le password) e condire anche il tutto con una bella manciata di globuli rossi, globuli bianchi e piastrine. Inoltre per poter avere accesso alla schermata con i nomi degli sviluppatori della Sony inserite questi due code nella schermata finale delle password:
TNRUB SDC NOILLIB A
REEB OROPPAS KNIRD

PRIMAL RAGE

LE MOSSE

A causa della massiccia mole di boys and girls che ci hanno implorato, anzi supplicato, anzi che si sono prostrati ai nostri piedi, chiedendoci di dedicare un po' di spazio a questo titolo a dir poco preistorico, la seconda parte della Guida totale-globale a *Super Street Fighter Alpha* è slittata al prossimo numero, esami und disastri naturali permettendo... Sorry guys...

Brain Drain

Ogni volta che verrete colpiti, il vostro livello di "salute" mentale subirà una diminuzione. Una volta raggiunto lo zero, il vostro povero dinosauro si imbeotirà per un breve lasso di tempo, durante il quale il vostro avversario potrà prendervi e usarvi a mo' di scendiletto. Tralasciando quindi il consiglio di non farvi colpire, l'unica cosa che potrete fare per reintegrare la vostra riserva di energia mentale sarà quella di allontanarvi dal vostro avversario per mettervi poi a smanettare freneticamente sul vostro pad. Cose belle...

Formaggio, forgiugno, forluglio...

Avrete certamente notato che ogni qual volta combatterete in un modo che la macchina considera troppo "corretto", la scritta "No Cheese" comparirà su schermo: quando ciò accadrà i vostri colpi non infliggeranno il benchè minimo danno all'avversario. Per evitare sittali situazioni ecco la lista degli attacchi da non eseguire per non essere colti con il formaggio in bocca!

- Usare due volte una mossa nella stessa combinazione.
- Tentare una proiezione o un attacco imparabile subito dopo che il vostro avversario ha bloccato un colpo.
- Usare una mossa di base per più di 5 volte nella stessa combinazione.
- Eseguire 2 LQ e 2 LF nello stesso attacco.
- Utilizzare il Freeze Breath e l'Ice Geyser nella stessa combinazione.
- Far seguire al Come Swlither di Vertigo un Voodoo Spell oppure utilizzando due volte di fila il teletrasporto.

Let's Play Volleyball!

Iniziate una partita nel modo a due giocatori utilizzando come background lo schermo di Sauron. Eseguite poi una mossa combinata al secondo player e state a guardare mentre i vostri schiavetti corrono e iniziano a inchinarsi. A questo punto colpite il cavernicolo che si trova più vicino a voi e scagliatelo verso l'altro giocatore il quale dovrà riuscire a rilanciarlo verso di voi prima che questo tocchi il suolo. Continuate a colpire il poverino facendolo rimbalzare avanti e indietro (ci vorranno circa 10 palleggi) fino a quando una rete e un giudice (con tanto di seggiolone) non faranno la comparsa sullo schermo. Da questo momento in poi potrete dare il via ad una partita di dinovolley utilizzando il povero ominide come palla!

Let's Go Bowling

Ancora una volta utilizzate la modalità a due giocatori solo che questa volta entrambi i giocatori dovranno selezionare Armadon come fighter. Fatto ciò esibitevi entrambi in una serie ripetuta di Spinning Death e, dopo tre collisioni, avrete accesso ad una nuova ed esaltantissima prova. Potrete infatti cimentarvi in una mega-partita di Bowling dove i cavernicoli fungeranno da birilli e dove il vostro Spinning Death Attack agirà da palla.

Mucca volante, pericolo costante!

Per far funzionare questa "gabola" sia voi che il vostro avversario dovrete trovarvi nel Match Mode. Inoltre il giocatore numero 1 dovrà utilizzare Chaos mentre il fondale dovrà essere il Ruins Stage. Fatto ciò iniziate a giocare e cercate di arrivare alla fine del terzo round con un incontro vinto a testa e la stessa energia (quindi evitate di combattere nell'incontro finale). A questo punto lasciate che il cronometro raggiunga lo zero e poi, una volta che vi trovate nel Sudden Death Round, eseguite un F 'o' Fury non appena sullo schermo fa la sua comparsa una nuvola verde. Vedrete così abbattersi al suolo una pioggia di mucche al posto dei consueti meteoriti!

Special Effects

* Eseguite una combinazione che comprenda almeno 4 colpi in grado di infliggere minimo il 35% di danni; in caso ci riusciate verrete immediatamente trasportati in una schermata semplicemente esplosiva!
* Nel caso in cui riusciate ad eseguire con Vertigo una combinazione composta da almeno 5 colpi terminante con la Come Slither vedrete fare la comparsa sullo schermo una bella serie di cavernicoli completamente nudi. La stessa cosa accadrà anche quando utilizzerete Armadon (qui però la mossa finale della combo dovrà essere un Hornication Uppercut).

Chaos

Mosse Speciali

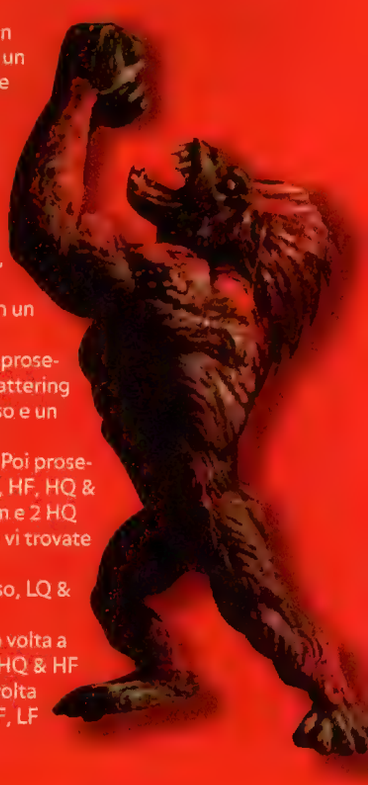
Power Puke (Lenta): Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate ↗ (ruotando)
Power Puke (Veloce): Tenete premuti HQ & LF mentre pigiate ↗ (ruotando)
Fart of Fury: Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate →-↓-← (ruotando)
Grab 'n Throw: Tenete premuti HF & LF mentre premete →, ← (da vicino)
Ground Shaker: Tenete premuti HF & LQ mentre premete ←, ↖, ↙
Battering Ram: Tenete premuti HQ & LQ mentre premete →, →
Eat Human: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre premete →-↓-← (ruotando)

Fatalities

Cannonball: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ↙, ↗-↘-↙ (ruotando)
Golden Shower: Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ↓, ↓. Premete poi, e tenete premuti, HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ←, →, ←, →
Churl: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF e pigiate →, →, →, ←, ←, ←

Combo

Non-Dairy: HF, HQ & HF, Grab 'n' Throw
Super Non-Diary: Mentre vi trovate in aria pigiate LF, LQ & LF, poi da vicino pigiate HF e infine eseguite una Grab 'n' Throw
Tofu: In aria premete LF, LQ & LF. Una volta a terra pigiate HF e HQ & HF
Sewer Spewer: HF, HQ & HF, Fast Power Puke
Super Sewer Spewer: In aria LF, LQ & LF. Una volta a terra, premete HQ ed eseguite il Fast Power Puke
Wake Up and Smell the Chaos: In aria pigiate LF, LQ & LF. Premete LF, HQ e il Fast Power Puke
Chunky Cream Corn: Dalla distanza eseguite un Power Puke lento poi, rapidamente, utilizzate un Flying Butt Slam, LQ basso, HQ e il Power Puke veloce
Hurler: Partite con un HF basso e proseguite con un LF & LQ bassi e un Power Puke lento
Hyper Hurler: HQ, HF, HQ & HF e un Power Puke lento
Tastes Better Coming Up: In aria premete LF, LQ & LF. Poi, una volta a terra, pigiate HQ, HF, HQ & HF e un Power Puke lento
Wackey: Eseguite 2 HQ bassi e concludete con un LQ & LF bassi seguiti da una Battering Ram.
Super Wackey: In aria pigiate LF, LF & LQ. Poi proseguite con 2 HQ bassi, un LQ & LF basso, una Battering Ram e infine concludete premendo un HF basso e un HQ & HF sempre basso
Cadelina Special: In aria premete LF, LQ & LF. Poi proseguite con HQ (o HF nel caso siate molto vicini), HF, HQ & HF, HQ, HQ, LQ & LF basso, una Battering Ram e 2 HQ bassi. Infine spiccate un lungo balzo e, mentre vi trovate in aria, premete HF e HQ & HF
Spinner: HQ & HF, LF basso, HQ & HF, LF basso, LQ & LF basso
Super Spinner: In aria pigiate LF, LQ & LF. Una volta a terra premete HF, HQ & HF, LF basso e infine HQ & HF
Devastator: In aria premete LF, LQ & LF. Una volta a terra , LF basso, HQ & HF, LF basso, HQ & HF, LF basso, LQ & LF basso e infine un LF basso



Abbreviazioni delle mosse

← = Avanti
↓ = Giù
→ = Indietro
↑ = Su

HQ = High Quick
HF = High Fierce
LQ = Low Quick
LF = Low Fierce

...: Bisogna premere solo ed esclusivamente i tasti indicati, uno di seguito all'altro

-: I tasti uniti dal trattino vanno premuti in un'unica sequenza che quindi include anche le diagonali

Papagni in libertà!

Pizzicotto: HQ
Sgagnata: HQ & HF
Codata Normale: LF
Morso: HF
Codata Veloce: LQ
Stra-Codata: LQ & FQ
Scivolata: ↓ & LQ & LF (funziona solo con Talon, Blizzard e Chaos)
Scivolata Corta: ↓ & LF (funziona solo con Talon)
Salto Normale: ↑ o ↖ o ↗
Salto in Lungo: Premete ↓ e poi ↑ o ↖ o ↗
Super Salto in Alto: Premete → o ←, poi fate ↓ e infine pigiate ↑ o ↖ o ↗

Vertigo

Mosse Speciali

Air Teleport: Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ↓, ↑
Ground Teleport: Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ↓, ↓
Come Slither: Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ←, ←
Venom Spit (Lenta): Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate →, →
Venom Spit (Veloce): Tenete premuti HF & LF mentre pigiate →, →
Scorpion Sting: Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate →, →
Hypnosis: Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate ←, ← (il vostro avversario deve essere vicino)
Eat Human: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ↓-→-↑ (ruotando)

Fatalities

Petrify: Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ←, ←, ← e poi tenete premuti i tasti HQ & HF & LQ & LF mentre pressate →, →
Shrink and Eat: Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ←, ←, ←. Fatto ciò premete tutti e 4 i bottoni e poi (tenendo sempre i 4 tasti down) pigiate ↓, ↑
La Vache Qui Rit: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ←, ←, ←, ↓, →

Combo

Spitter: Partite con due HQ bassi e poi eseguite un HQ & HF basso, un Come Slinther e un Venom Split lento
Here's Looking at You, Kid: HQ basso, HQ basso, HF basso, HQ & HF basso, Come Splinther poi, dopo aver spiccato un balzo in alto, LF, LQ & LF, HQ e un Venom Split lento
Blinder: HQ basso, HQ basso, HQ & HF basso, Come Slinter, HF, HQ & HF, Venom Split veloce
Super Blinder: In aria premete LF, LQ & LF, poi eseguite un Voodoo Spell, due HQ, un HQ & HF e un Venom Split veloce
You'll Put Your Eye Out: HQ basso, HQ basso, HF basso, HQ & HF basso, Come Slinter poi, dopo aver spiccato un salto fate LF, LQ & LF. Infine premete HQ, HQ, HQ & HF e un Venom Split
Streaker: LQ & LF, Come Slinter poi, mentre andate avanti, premete in sequenza HQ basso, HQ basso, HF basso, LQ & LF basso e lo Scorpion Sting
Super Streaker: In aria premete LF, LQ & LF. Poi eseguite due HQ bassi, un HF basso, un HQ & HF basso e per finire il tutto uno Scorpion Sting
Peeples Punisher: In aria premete LF, LQ & LF. Una volta a terra pigiate HQ basso, HQ, HQ & HF e un Come Slinther. Fatto ciò spiccate un altro balzo e quindi proseguite con un LF e un LQ & LF in aria. Infine concludete il tutto con un HQ basso seguito da un HQ, un HF, un HQ & HF e da una Scorpion Sting

Armadon

Mosse speciali

Bed-o'-Nails: Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate ↓, ↑
Hornication Uppercut: Tenete premuti HQ & HF & LQ mentre pigiate ↘-→-↗ (ruotando)
Mega Charge: Tenete premuti HQ & LQ e pigiate ←-↓-→ (ruotando)
Spinning Death: Tenete premuti HQ & LF mentre pigiate ←, →-↓ (ruotando)
Flying Spikes: Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ←-↑ (ruotando)
Iron Maiden: Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate ←-↑-→ (ruotando)
Gut Gouger: Tenete premuti HQ & HF & LQ mentre pigiate →, ← (dovrete essere molto vicini)
Eat Human: Tenete premuti HF & HQ & LQ & LF mentre pigiate ↑-→ (ruotando)

Fatalities

Gut Fling: Tenete premuti HQ & HF & LQ mentre pigiate ↓, ↓, ↓, ↓, ↑
Meditation: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF e pigiate →, ↓, ←, →, →
Impaler: Tenete premuti HQ & HF & LQ mentre pigiate ↓, ←, ↑, ↓

Combo

Pincushion: HF basso, LQ & LF basso, Mega Charge, Bed-o'-Nails
Dive Bomber: In aria premete HF, HF & HQ. Poi, una volta a terra, proseguite con un HF, un HF & HQ ed un Hornication Uppercut
Super Dive Bomber: Dopo aver saltato premete HF, HQ & HF. Eseguite un HQ basso, un HF basso, un HQ & HF basso e un Honication Uppercut
Death Dart: In aria premete HF, HQ & HF. Fatto ciò pigiate HF, HQ & HF e un Flying Spikes
Super Death Dart: HQ basso, HQ basso, LQ & LF basso, Mega Charge, HF, Flying Spikes
Bulleye: In aria premete HF, HQ & HF. Pressate poi 2 LQ bassi, LQ & LF basso, Mega Cherge, HF, e infine concludete il tutto con un Flying Spikes
Gut Buster: In aria premete HF, HQ & HF. Poi schiacciate HF, HQ & HF ed un Gut Gouger
Super Gut Buster: In aria premete HF, HQ & HF. Fatto ciò pigiate HF, HF, HQ & HF e un Gut Buster
Steamroller: HF, LQ & LF, Mega Charge, LF, Spinning Death
Freight Train: HQ basso, HQ basso, LQ & LF basso, Mega Charge, HF, Hornication Uppercut
Train Wreck: In aria premete LF, LQ & LF. Poi eseguite 2 HQ bassi, un LQ & LF basso, una Mega Charge, un HF e un Hornication Uppercut.

Diablo

Mosse Speciali

Fireball (lenta): Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ↓-→ (ruotando)
Fireball (veloce): Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ↓-→ (ruotando)
Torch: Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ↑-→ (ruotando)
Inferno Flash: Tenete premuti HF & LQ & LF mentre pigiate ↑
Hot Foot: Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ↖, ↘
Mega Lunge: Tenete premuti HQ & LF mentre pigiate ↓-→ (ruotando)
The Pulverizer: Tenete premuti HQ & LF e pigiate ↑-↓-→ (ruotando)
Eat Human: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ↓, ↑, ↓

Fatalities

Incinerator: PrmendoHQ & HF & LQ & LF, pigiate ↖-↓-↘ (ruotando)
Fireball: Tenete premuti HF & LQ & LF mentre pigiate →, →, →
Infernal: Tenete premuti HQ & LQ & LF mentre pigiate ↑, ↓, ↑, ↓, ↓

Combo

Disco Inferno: cIniziate con una Torch poi premete HQ & HF, Inferno Flash, HF, HQ & HF, Hot Foot
Pyromaniac: Torch, LQ basso, HF, HQ & HF, Inferno Flash, HQ basso, HQ basso, HF, HQ & HF, Hot Foot
Flaming Face: LQ, HF, HQ & HF, Fireball lenta
Super Flaming Face: In aria premete LF, LQ & LF. Poi pigiate HF, HQ & HF e infine eseguite una Fireball lenta
Warm It Up: In aria premete LF, LQ & LF. Fatto ciò pigiate LQ, LQ, HF, HQ & HF e infine concludete con una Fireball lenta
Burning Eyeball: LQ, HF, HQ & HF, Fireball veloce
Melting Eyeball: LQ basso, LQ basso, HF, LQ & LF basso, Fireball veloce
Flaming Ball Of Doom: In aria premete LF, LQ & LF. Poi pigiate LQ, LQ, HF, HQ & HF ed infine concludete con una Fireball veloce
Headache: HQ, HF, HQ & HF, Mega Lunge
Migraine: In aria premete LF, LQ & LF. Fatto ciò eseguite 2 LQ Bassi, un HF, un LF & LQ basso e un Mega Lunge
Skull Splitter: In aria premete LF, LQ & LF. Poi pigiate LQ basso, LQ basso, HF, HQ & HF, Mega Lunge, HF, HF
Originale Recipe: Torch, HF, HQ & HF, Hot Foot
Extra Crispy: Torch, LQ basso, LQ basso, HF, HQ & HF, Hot Foot
You want Fries With That?: Torch, HQ, HQ, HF, HQ & HF, Hot Foot, HQ basso, HF, HQ & HF
Spontaneous Combustion: In aria premete LF, LQ & LF. Poi premete HQ basso, HQ & HF, Inferno Flash, HQ basso, HQ & HF e una Fireball lenta

Blizzard

Mosse speciali

Mega Punch (corto): Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ←, →
Mega Punch (lungo): Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ←, →
Mega Punch (veloce): Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF e pigiate ←, →
Mega Punch (finta): Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ↓, ↑
Punching Bag: Tenete premuti HQ & LF mentre pigiate →-↓-←-↑
Air Throw: Tenete premuti HF & LQ quando vi trovate in aria vicino al vostro avversario
Throw: Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate ←-↑-→ (Ruotando)
Freeze Breath: Tenete premuti HQ & HF & LF mentre pigiate ←, →
Ice Geyser: Tenete premuti HQ & HF & LF mentre pigiate ↓, ↑
Eat Human: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ←-↑-→-↓ (ruotando)

Fatalities

Brain Bash: Premendo HQ & HF & LF, pigiate ↓, ↓-←-↑-→ (ruotando)
To-Da-Moon: Premendo HQ & HF & LQ & LF, pigiate ↓, ↓, ↓, ↓, ↑
Redemption: Premendo HQ & HF & LQ & LF, pigiate ↓, →, ↑, ↓, ↑

Combo

Jack Hammer: In aria premete LF, LQ & LF. Fatto ciò pigiate LF, LQ & LF
Super Jack Hammer: Iniziate con un Freeze Breath poi, dopo aver saltato, premete LF, LQ & LF. Infine pigiate LF, LQ & LF e un Mega Punch veloce.
I've Fallen And I Can't Get Up: In aria premete LF, LQ & LF. Poi pigiate LF basso, HQ & HF, LF basso, HQ & HF e l'Ice Geyser. Spiccate un altro balzo e poi premete LF e LQ & LF. Concludete la sequenza con un LF, LQ &LF
Come Fly With Me: LF basso, HQ & LF, LF basso, LQ & LF basso, Ice Geyser. Infine saltate ed eseguite un Air Throw
It's The Only Way To Fly: LF basso, HQ & HF, LF basso, LQ & LF basso, Ice Geyser poi, dopo aver saltato, premete LQ & LF ed eseguite un Air Throw
Boom Shakalaka: LF basso, HQ & HF, LF basso, HQ & HF, LF basso, LQ & LF basso, Ice Geyser. Saltate,premete LQ & LF ed eseguite un Air Throw
Bruiser: Ice Geyser, HQ & HF, LF basso, LQ & LF basso
Bone Breaker: Ice Geyser, LF basso, HQ & HF, LF basso, HQ & HF, LF basso, LQ & LF basso
Does It Hurt?: LF basso, HQ & HF, Ice Geyser. Saltate e premete LF, LQ & LF. Infine, una volta a terra, HQ, HF, HQ & HF, LF basso, LQ & LF basso
Lighting Jab: Freeze Breath, Punching Bag. Fatto ciò spiccate un bel salto e poi premete HF, HQ & HF
Super Lighting Jab: In aria premete LF, LQ & LF. Poi pigiate LF, HQ & HF, Ice Geyser, Punching Bag, HQ & HF, Long Mega Punch
Unleash the Power of Rage: In aria premete LF, LQ & LF. Premete LF basso, HQ & HF, LF basso, Ice Geyser, LF in salto, LQ & LF sempre in salto. Pigiate poi HF, HQ & HF, Punching Bag e dopo l'ennesimo balzo, LQ & LF
Midnight Slam: Freeze Breath, Punching Bag da 5 Hit ed una Air Throw
Super Midnight Slam: Eseguite un 25 Hit Punching Bag e concludete il tutto con un Air Throw
Be Kind To Animals: In aria premete LF, LQ & LF. Una volta a terra pigiate HF, HQ & HF, LF basso, un Ice Geyser, un LF in salto, un LQ & LF, HQ, HQ & HF, un Punching Bag da 39 Hit ed infine una bella Air Throw
Crushed Ice: In aria premete LQ & LF. Una volta a terra eseguite un LF basso, un HQ & HF, un altro LF basso, un HQ & HF e un Ice Geyser. Infine spiccate un salto e pigiate LQ & LF e, una volta atterrati, un LQ & LF basso
Crystal Crasher: In aria premete LF, LQ & LF. Poi pigiate LF basso, HQ & HF, LF basso, HQ & HF, LF basso, LQ & LF basso e un Ice Geyser. Infine eseguite un HQ & HF in salto e una bella Air Throw

Talon

Mosse speciali

Run Forwards: Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate →
Run Backwards: Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ←
Frantic Fury: Tenete premuti HQ & LF mentre pigiate ↓-→ (ruotando)
The Slasher: Tenete premuti HQ & LQ & LF e pigiate ↓-→ (ruotando)
Brain Basher: Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate ←-↑-→ (ruotando)
The Face Ripper: Premendo HF & LF, pigiate ↓-→ (molto vicini)
Pounce and Flip: Tenete premuti HF & LQ e pigiate →-↓-↘ (ruotando)
Jugular Bite: Tenete premuti HF & LF mentre pigiate ← (la mossa va eseguita subito dopo aver sferrato un colpo da vicino)
Eat Human: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF e pigiate→-↓ (ruotando)

Fatalities

Heart Wrenching: Premendo HQ & LQ & LF, pigiate →-↓-←-↑ (ruotando)
Shredder: Tenete premuti HQ & LF mentre pigiate →-↓-←-↑ (ruotando)
Stampede: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF e pigiate →, ←, ↑, ↓

Combo

Skull Slicer: Iniziate con un Brain Basher poi, dopo aver spiccato un balzo, premete HQ & HF. Infine, una volta atterrati, pigiate HQ basso, HQ basso
Super Skull Slicer: Iniziate ancora con un Brain Basher, saltate e, in volo, premete HQ & HF. Infine eseguite 2 HQ bassi ed un LQ & LF
Full Frontal Lobotomy: In aria premete LF: una volta a terra, pigiate HQ basso, HQ basso, LF basso, LQ & LF basso e infine una bella Frantic Fury
Throat Popper: HQ, LF basso, HQ & HF, Jugular Bite
Super Throat Popper: In aria premete LF e poi HQ & HF. Fatto ciò pigiate HQ, LF basso, HQ & HF e concludete con un Jugular Bite
Go For The Jugular: HQ basso, HQ basso, Slasher, HQ basso, LF basso, HQ & HF, Jugular Bite
Slider: LF basso, LQ & LF, Slasher, HQ basso, HQ basso, LF basso
Super Slider: HQ basso, HQ basso, LF basso, LQ & LF, Slasher, HQ basso, HQ basso, LF basso
Slide, Slide, Slippidy Slide: In aria premete LF, HQ & HF. A terra premete 2 volte HQ basso, HF basso, LQ & LF, Slasher, 2 HQ bassi, LF basso, LQ & LF, HQ basso, LF basso
Elegant: In aria premete HQ & HF. Poi pigiate HF, HF, HQ & HF, Pounce and Flip
Glorious: HQ basso, HQ basso, Slasher, HQ basso, LF basso, Pounce and Flip
Warp Factor Nine: In aria premete LF, HQ & HF. Poi, una volta a terra, eseguite un HQ basso, un LF basso, un HQ & HF, uno Slasher, un HQ, un HF, un HQ & HF, e infine un Pounce and Flip

Sauron

Mosse Speciali

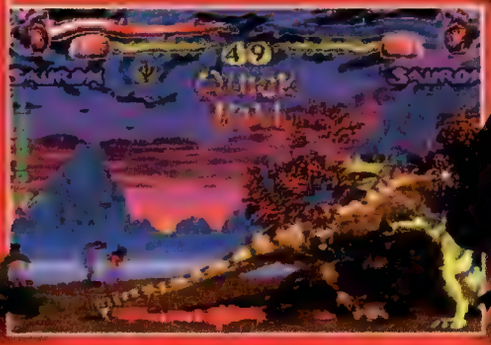
Primal Scream: Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ↓, ↑
Stunt Roar: Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ←, →
Earthquake Stomp: Tenete premuti HQ & HF & LF mentre pigiate ↑, ↓
Cranium Crusher: Tenete premuti HQ & HF mentre pigiate ↓, ↑
Leaping Bone Bash: Tenete premuti HF & LQ mentre pigiate ↓, ↑, ↓
Neck Throw: Tenete premuti HF & LF mentre pigiate →, ← (dovrete essere vicini)
Air Throw: Tenete premuti HF & LF quando vi trovate in aria nei pressi del vostro avversario
Eat Human: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ↓, ↓, ↑

Fatalities

Flesh Eating: Tenete premuti HQ & LQ mentre pigiate ↓, ↓. Fatto ciò premete tutti e 4 i tasti e poi (tenendoli sempre down) pressate ↑, ↑
Carnage: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ←, →, ←, →, ←
Grape Crusher: Tenete premuti HQ & HF & LQ & LF mentre pigiate ↑, ↓, ↑, ↓, ↑

Combo

Stomper: In aria premete LF, HQ & HF e un Earthquake Stomp. Infine completate il tutto premendo HQ & HF
Slam: In aria premete LF & LQ ed un Earthquake Stomp. Fatto ciò saltate nuovamente e premete LQ ed eseguite una Air Throw
Earthquake Shaker: In aria premete HQ & HF. Fatto ciò atterrate e saltate nuovamente e quindi premete LF, Earthqake Stomp. Infine (dopo aver spiccato l'ennesimo balzo) premete LQ ed eseguite un Air Throw
Have A Nice Day: In aria premete LF, LQ & LF. Fatto ciò saltate nuovamente e pigiate LF, HQ & HF, Earthquake Stomp. Infine saltate ancora una volta ed eseguite un LQ ed un Air Throw
Up, Up And Away: In aria premete LQ & LF e un Earthquake Stomp. Poi, una volta a terra, pigiate HQ & HF e un Cranium Crusher
Bump, Set, Crush: In aria premete LF, LQ & LF e un Earthquake Stomp. Infine terminate la sequenza con un HQ & HF e con una Cranium Crusher
It's a Beautiful Day: In aria premete LF, HQ & HF. Poi atterrate e saltate nuovamente e mentre vi trovate in volo premete HF e poi eseguite un Earthquake Stomp. Una volta a terra infine pigiate HQ, Cranium Crusher
Crunchy: HQ, HF, HQ & HF, Neck Throw
Extra Crunchy: In aria premete LF & LQ. Fatto cii pigiate LQ, LQ, HF, HF & HQ ed una Neck Throw
Take a Little Bite Outta Crime: In aria premete LF, LQ & LF. Poi, una volta atterrati, pigiate LQ, LQ, HF, HF & HQ, ed una Neck Throw
Ear Splitter: LQ, HF, HQ, HF, Primal Scream
Super Ear Splitter: In aria premete LF, LQ & LF. Infine, una volta che siete tornati con le zampe per terra, pigiate LQ basso, HF, LQ & LF basso ed una Primal Scream
The Secret Of The Cow: In aria premete LF, LQ & LF. Quindi spiccate un salto in alto e premete LF, HF & HQ. Infine, una volta a terra, pigiate HQ, HF, HF & HQ ed eseguite una Primal Scream
Roaring Terror: LQ, HF, HQ & HF, Stunt Roar
Super Roaring Terror: In aria premete LF, LQ & LF. Fatto ciò pigiate LQ, LQ, HF, HQ & HF ed una Stunt Roar
Rocket Launcher: HQ basso, HQ basso, LQ & LF ed una Cranium Crusher
Super Rocket Launcher: In aria premete LF, LQ & LF. Fatto ciò pigiate LQ, LQ HF LQ & LF basso e infine una Cranium Crusher



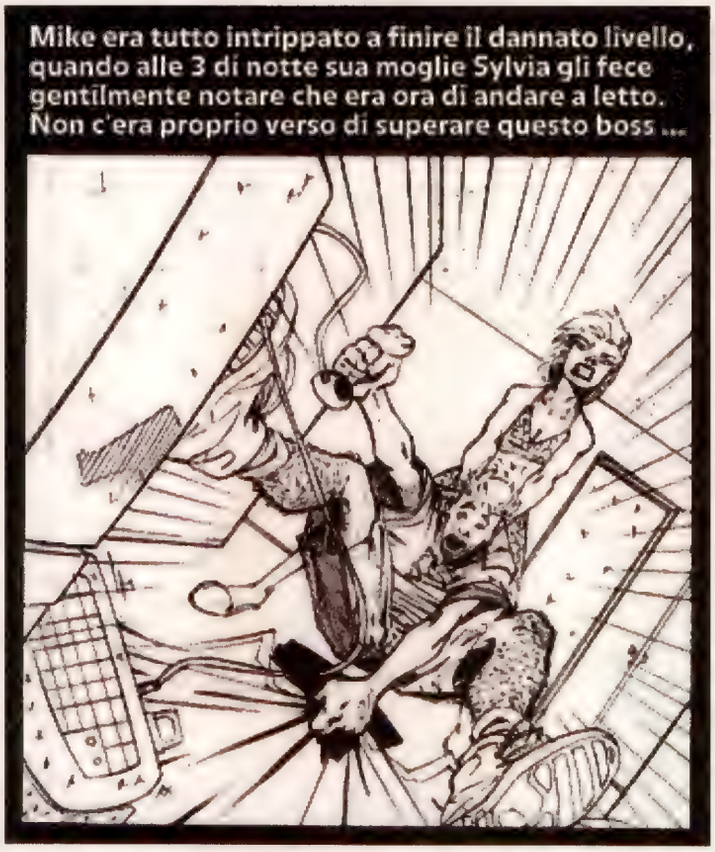
CONSOLE E PC

L'"armonia interattiva" di Kalinske

di Matteo Bittanti

"Keep the frequency clear"
(Bomb the Bass, 1987)

Dopo aver abbandonato il mercato home computer quattro anni fa (*qualcuno si ricorda del fiasco di MSX?*), Sony è tornata prepotentemente sulle scene presentando al PC Expo di New York che si è tenuto il giugno scorso, una nuova linea di personal computer. I primi modelli saranno commercializzati in agosto in America e in primavera in Giappone sotto l'etichetta VAIO. Si tratta di due macchine che montano i più potenti processori Pentium (166 e 200 mhz) e che costano rispettivamente 2000 e 3000 dollari. La caratteristica più interessante dei computer Sony è che saranno facilmente collegabili agli strumenti audiovisivi Sony, come impianti hi-fi, videocamere etc. L'obiettivo di Sony è chiaro: realizzare quella convergenza digitale che i guru del MIT vanno annunciando da anni. A ribadire l'interesse di Sony per l'intrattenimento elettronico, segnaliamo che ogni PC sarà venduto assieme a una serie di videogiochi. (**Mechwarrior 2** di Activision, **Wipeout** di Psygnosis etc.). Sony, uno dei leader mondiali nel settore dell'elettronica di consumo, sta tentando di colonizzare il polimorfo mercato PC. Sega, per converso, sta sviluppando una serie di computer games, la maggior parte dei quali sono conversioni da coin-op come **Sega Rally, Virtua Cop, Virtua Fighter, Manx TT**... Sembra un paradosso, ma è già possibile videogiocare ai migliori titoli Sega su piattaforme Sony.



Il futuro del divertimento elettronico avrà la tastiera anziché una elle sola? Un'indagine svolta la scorsa estate da IDSA, sembra contraddire questa prospettiva. L'analisi, condotta su un campione di 1700 famiglie americane, ha dato risultati che sembrano assegnare un primato alle console per ciò che concerne l'intrattenimento videoludico in quanto tale. Le console sono presenti nel 31% della case, laddove il PC utilizzato come terminale ludico è stato riscontrato solo nel 27% dei casi. L'applicazione più utilizzata dai possessori di PC è quella ludica, contrariamente alla credenza per cui gli utenti utilizzerebbero il computer principalmente per scrivere o per gestire dati. Sono pochissimi coloro che si collegano regolarmente alla rete (meno del 10%). Le console sono considerate la piattaforma ludica per eccellenza dalla maggioranza degli intervistati. L'88.6% dei possessori di console si dichiarano soddisfatti del tipo di intrattenimento elettronico offerto dalle loro macchine, laddove solo il 69.6% degli utenti PC sperimentano lo stesso livello di soddisfazione. Alla domanda *"Qual è l'aspetto più importante di un videogioco"*, la maggior parte degli interpellati valuta determinanti "grafica "e "prezzo", seguiti da "sonoro" e "fama della software house". Giocabilità e longevità non sono considerate caratteristiche fondamentali. Il 38% delle famiglie intervistate ha risposto che pur possedendo un sistema ludico, intende acquistarne un secondo nei prossimi sei mesi. Il limite di questi sondaggi è che danno risultati assai eterogenei, spesso contraddittori. Restano, tuttavia, i dati di vendita...

Console are here to stay? Durante la seconda edizione dell'*Electronic Entertainment Expo*, Tom Kalinske, presidente di Sega of America ha esposto una serie di considerazioni interessanti: *"Negli ultimi due anni, il dibattito sul futuro dell'intrattenimento elettronico è diventato prioritario rispetto ad altre tematiche. Di fatto, ci si chiede se continueremo a videogiocare sul televisore, oppure sul monitor del computer. Qui a Sega crediamo non solo che i due sistemi ludici coesisteranno, ma diventeranno sempre più complementari man mano che l'esperienza videoludica si evolverà. Per questo motivo, Sega continuerà a supportare entrambi i media. Il personal computer hanno raggiunto una penetrazione pari al 40% delle abitazioni e quindi appare chiaro che sta assumendo una posizione sempre più rilevante all'interno delle famiglie americane. Se si considera che nel 97% delle case è presente almeno un televisore, appare evidente che i due media sono destinati a coesistere. Dalla sua introduzione a oggi, la televisione è considerata il medium di intrattenimento per eccellenza. Innovazioni tecnologiche quali l'allargamento dello schermo e l'avvento del surround non hanno fatto altro che ribadire la natura spettacolare del tubo catodico, ereditata dal cinema. Tali miglioramenti tecnici hanno permesso al set televisivo di diventare il medium ideale per l'esperienza videoludica. Tanto per cominciare, il plug & play è possibile solo attraverso la combinazione di console e televisore. Inoltre, la televisione è adatta meglio di ogni altro strumento la natura socializzante del software interattivo. ormai diventato normale vedere un gruppo di amici o anche parenti partecipare ed assistere a esperienze videoludiche collettive. Il prezzo e le prestazioni dei sistemi console sono fattori importanti e vanno messi sul piatto della bilancia assieme agli altri. Una console ormai costa $199, mentre un PC multimediale capace di offrire prestazioni analoghe a quelle di una piattaforma a 32-bit richiede processori assai sofisticati i.e. Pentium 133 mhz, schede aggiuntive, speakers esterni, controllers sofisticati, memoria estesa. Il tutto costa almeno 3000 dollari. D'altra parte, è indubbio che, come strumento multifunzionale, il PC rappresenta un importante e valido investimento e l'aspetto videoludico fa parte di questa spesa. Infatti, l'avvento di PC multimediali ha dato avvio a una nuova fase del ruolo dell'intrattenimento domestico. Sebbene l'acquisto del computer sia motivato da esigenze quali videoscrittura e gestione dati, in base alle nostre ricerche di mercato appare chiaro che sempre più utenti videogiocano. La tecnologia del chip Pentium, la diffusione di PC che offrono prestazioni sempre più elevate, l'aggiunta di schede acceleratrici sofisticati: tutti questi elementi consentono ai possessori di PC di vivere esperienze videoludiche sempre più entusiasmanti. Come macchina da gioco, i computer sono in grado di soddisfare le esigenze di videogiocatori dai gusti assai eterogenei. Il tipo di intrattenimento elettronico offerto dal PC è però più individuale rispetto a quello offerto dalle console, come dimostrano il successo di* **Doom** *e* **Myst**. *Il PC è generalmente collocato nell'ufficio o nello studio: l'ambiente sembra suggerire un tipo di fruizione personale, singola, anziché collettiva. In conclusione, sono convinto che l'esperienza videoludica sia destinata a migliorare continuamente fino a diventare rivoluzionaria con l'avvento di nuove e potenti piattaforme da gioco. Così come il televisore non ha soppiantato il grande schermo cinematografico, allo stesso modo console e computer coesisteranno in armonia interattiva, offrendo differenti esperienze ludiche per utenze differenti, almeno in un futuro non troppo lontano."* Questa l'opinione di Kalinske. E la vostra?

L'autore della vignetta è Scott McDaniel, un disegnatore di fumetti che lavora per Marvel Comics. Si ringrazia *Gamepen* per la gentile concessione. Gamepen®, 1996, tutti i diritti riservati. L'indirizzo web di Gamepen è http://www.gamepen.com ("Addicted to Videogames").

PRIMO PIEDE

La rubrica per chi ama il genere commerciale

VENDO Nintendo Virtual Boy (1 mese di vita) + 5 cartucce (*Mario Tennis, Vertical Force, Mario Clash, Red Alarm* e *Telero Boxer*) a Lire 480.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 051/722084 ore pasti e chiedere di **Matteo**.

VENDO per Super Nes americano le seguenti cartucce: *Soccer Shootout* (L 50.000), *StarFox* (L 50.000), *Street Fighter 2 Turbo* (L 40.000), *S. Mario World* (L 20.000).
Per informazioni telefonare allo 011/546445 ore pasti e chiedere di **Alessandro**.

VENDO Sony PlayStation come nuova, ancora imballata + 2 joypad + memory card + CD demo + CD vip + *Tekken* a Lire 750.000 + spese di spedizione.
Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 049/610885 e chiedere di **Diego**.

VENDO Super Nintendo 16-bit versione pal con 3 giochi (*Super Mario World, Super Mario Kart, Street Fighter 2*) a Lire 200.000. Vendo inoltre i seguenti giochi: *Mortal Kombat 2* (L 40.000), *Power Drive* (L 40.000), *Castlevania* (L 40.000), *Turtles 4* (L 40.000), *Alien 3* (L 40.000), *Super Metroid* (L 60.000), *Sparkster* (L 80.000), *Super Return of the Jedi* (L 80.000), *Jurassic Park* (L 80.000), *Bazooka Super Scope* (L 80.000), *Super Game Boy* (L 60.000).
Per informazioni telefonare allo 041/5440632 e chiedere di **Raffaele**.

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo Pal: *Donkey Kong Country* (lire 39.000), *Killer Istinct* (lire 39.000), *Doom* (lire 49.000), *Sailor Moon* (lire 29.000), *International Super Star Soccer* (lire 39.000), *Secret of Mana* (lire 29.000) e *Zelda* (lire 49.000). Li vendo anche tutti in blocco a sole lire 270.000 con adattatore universale in omaggio.
Per informazioni telefonare allo 02/29006969 ore serali e chiedere di **Eleonora**.
VENDO Sony PlayStation + 2 joystick modello sala giochi con base e leva in metallo + 3 giochi (*Tekken, Wipe Out* e *J. League Prime Goal Ex*) + memory card + presa Scart, tutto nuovissimo a prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 080/729297 oppure allo 080/9557991 e chiedere di **Roberto**.

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Super Nes: *Capitan Commando* (Jap) L 75.000, *Capitan America* (Usa) L 45.000, *Royal Rumble* (Euro) L 55.000, *Super Street Fighter 2* (Euro) L 80.000, *Strett Fighter 2* (Euro) L 35.000, *Mortal Kombat 3* (Euro) L 80.000, adattatore universale Jap - Usa L 20.000.
Per informazioni telefonare allo 0784/288623 ore pasti e chiedere di **Giovanni**.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Vendo inoltre console Neo-Geo + 11 cartucce + 2 joystick e 2 memory card all'incredibile prezzo di L 600.000 spese di spedizione comprese.
Per informazioni telefonare allo 0375/830226 e chiedere di **Giuliano**.

VENDO per Super Nes i seguenti giochi a L 50.000 l'uno: *Pitfall, Zelda* e *Illusion of Gia*. Inoltre cerco anche *Chrono Trigger* e *Secret of Evermore*.
Per informazioni telefonare allo 081/7676907 ore pomeridiane e chiedere di **Liliana**.

VENDO Console Panasonic 3DO (modello FZ-10), completo di cavi e modulatore TV, 1 pad + i seguenti giochi: *The Need for Speed, Space Hulk, Pebble Beach Golf, Winlee Golf, Samurai Shodown, Wing Commander 3, Cannon Fodder, Slam & Jam '95, Theme Park* il tutto a L 600.000 trattabili causa militare.
Per informazioni telefonare allo 0432/756529 ore serali e chiedere di **Andrea**.

VENDO per Super Nintendo i seguenti videogiochi: *Super Soccer Champs* (L 30.000), *NBA Jam* (L 35.000), *Fatal Fury* (L 20.000), *Tuff & Nuff* (L 35.000), *Final Fight* (L 20.000), *Turtles in Time* (L 15.000), *Mortal Kombat* (L 35.000), *Mortal Kombat 2* (L 40.000), *Alien 3* (L 40.000).
Per informazioni telefonare allo 079/242086 ore pasti e chiedere di **Simone**.

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Super Nes: *Lion King* (Usa) L 45.000, *Gods* (Usa) L 30.000, *Mk3* L 80.000, *Fifa '96* L 80.000, *EarthWorm Jim 2* L 80.000, *Darius* (Jap) L 25.000, *Ranma 1/2* (Usa) L 35.000, *Sparkster* L 50.000, *Super Metroid* L 35.000, *CuthRoat Island* L 80.000, *Front Mission* (Jap) L 50.000 e molti altri. Cerco in particolare giochi di strategia, wargame ed rpg.
Per informazioni telefonare allo 0875/412228 e cheidere di **Tiziano**.

VENDO Super Nes (USA) con adattatore + *Fatal Fury 3* + *King of Monster* e *SD Great Battle* (i giochi anche separatamente). Vendo inoltre Sony PlayStation Pal con modifica e cavo RGB/Scart con 2 joypad e momory card + *Tekken, Battle Arena Toshinden, Raiden Project, Gundam* ed *Alien Trilogy* (i giochi anche separatamente) a prezzi semplicemente incredibili.
Per informazioni telefonare allo 011/9067985 e chiedere di **Sergio**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *Discworld* (pal), *Ridge Racer* (pal), *Mortal Kombat 3* (pal), *Fifa Soccer '96* (pal), *Prime Goal Ex* (jap), *Toshinden* (pal), *Loaded* (pal). Vendo inoltre Super Nintendo Pal + adattatore universale + molti giochi (tra cui*Yoshi's Island, Chrono Trigger, Killer Istinct* e molti altri) a prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 085/959664 ore serali e chiedere di **Roberto**. Annuncio valido per la sola zona di Pescara e dintorni.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per PlayStation Pal. Attualemte ho a disposizione *Tekken, Wipe Out* e *Rayman*. In particolare cerco *Doom, Fifa '96, Raiden Project* e *Ridge Racer Revolution*.
Vendo inoltre riviste del settore a metÖ del prezzo di copertina + spese di spedizione. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0341/581589 ore pasti e chiedere di **Mauro**.

CERCO per PlayStation: *Bio Hazard, Adidas Power Soccer, Extreme Pinball, Namco Collection, F1, Konami Oper Golf* ed altri. Inoltre vendo scambio i seguenti titoli: *Tekken, Striker '96, Rayman, WWF, Rapid Reload, MK3, Hi-Octane, Loaded, Discworld, Actua Soccer* e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 0187/420843 e chiedere di **Francesca**.

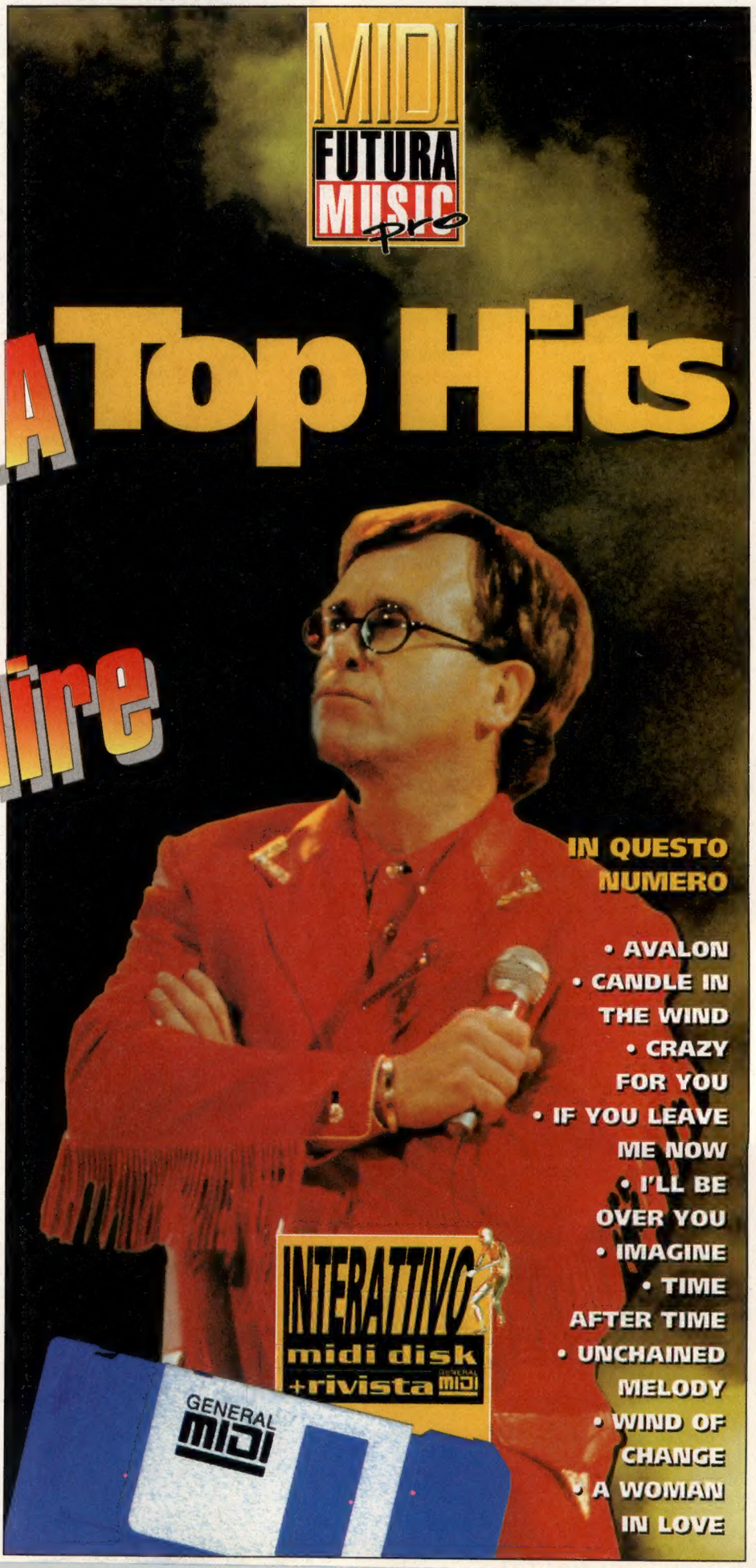
CERCO disperatamente, solo ed esclusivamente in versione giapponese i seguenti giochi per Super Famicon: *Secret of Mana, Goemon 3, Illusion of Gia, Estopolis 1 e 2, Project J, Albert Odissey, S.D. War History 1* e *4*.
Sono inoltre disposto a scambiare o vendere i seguenti RPG (Jap): *Light Fantasy, Song Master, Silver Saga 2, Lenus, Madara 2, Aqutallion*.
Per informazioni telefonare allo 0385/245738 dalle 19:30 alle 21:00 e chiedere di **Simone**.

CERCO disperatamente per Snes i seguenti titoli: *Super Metroid* e *Pilot Wings* solo ed esclusivamente in versione americana ed a prezzi contenuti.
Attenzione acquisto solo se i titoli sono in perfette condizioni e con istruzioni ed imballaggi originali.
Max serietà, astenersi perditempo.
Per informazioni telefonare allo 0965/893815 e chiedere di **Marco**.

ATTENZIONE!

La redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.In pratica ce ne laviamo le mani...

Corri
IN EDICOLA
a sole
12.900 lire



NOVITA' DAGLI USA

PC PlayStation SUPER NINTENDO SEGA

E' compatibile con tutti i sistemi

AURA INTERACTOR™ è il primo apparecchio interattivo nel mondo dei videogames. Finalmente puoi partecipare, con i tuoi personaggi preferiti, ai combattimenti più travolgenti, alle avventure più fantastiche che hai mai sognato. Puoi sentirti addosso le esplosioni, i pugni, i calci, le vibrazioni dei carri armati, i reattori degli aerei e delle astronavi. Tutto questo per merito di AURA INTERACTOR™.
Si collega facilmente all'uscita cuffia o a quella preamplificata della tua console per videogiochi, al computer, al televisore, al videoregistratore ed anche al tuo impianto HI-FI.

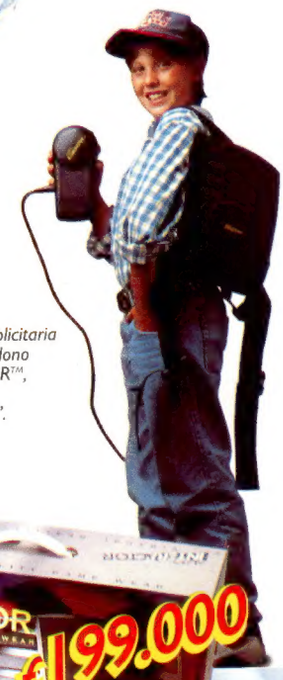
Io Vivo Interattivo

AURA INTERACTOR™ è compatibile con tutti i sistemi, si indossa come un normale zaino scolastico: regola la potenza, allaccia le cinture di adattamento, e parti verso l'incredibile mondo virtuale.
Non c'è limite di età per viaggiare con AURA INTERACTOR™, una volta provato non lo abbandonerai più.

Con INTERACTOR™ entri nella Realtà Virtuale

NEI MIGLIORI NEGOZI DI ELETTRODOMESTICI, HI-FI, COMPUTERS.

Presentando questa pagina pubblicitaria nei negozi che vendono AURA INTERACTOR™, avrai l'omaggio "Io Vivo Interattivo".



AURA INTERACTOR VIRTUAL REALITY GAMEWEAR

IMPORTED BUSINESS COMPANY

Videogames Big Bang

VIDEOGIOCHI

NOLEGGIO E VENDITA

CONSOLLE

SONY PSX
NINTENDO ULTRA 64
SEGA SATURN
3DO
MEGADRIVE
SNES
NEOGEO CD
NOMAD
GAME GEAR
GAME BOY

PC-CDROM

MULTIMEDIA PC
WORKSTATIONS

TUTTE LE ULTIME
NOVITA' PER PC

TORNEI IN RETE

ULTRA 64 !

VIRTUALE

CASCO IMMERSIVO
VFX1
OCCHIALI CRISTALLI
LIQUIDI I-GLASSES

DISTRIBUZIONE
NOLEGGIO E VENDITA

VUOI AVVIARE ANCHE TU UN ATTIVITA' ?

CONTATTACI !

IDEA STAGE s.r.l.

Via Marconi, 45 PERUGIA - Tel. 075/5723257 - e-mail: BIG-BANG@PG.TECNONET.IT

DESIGN: Studio Grafico Idea (PG)